

**DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Sita Dzirwatul Hubba

NIM : 1703106067

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023
PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sita Dzirwatul Hubba
NIM : 1703106067
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

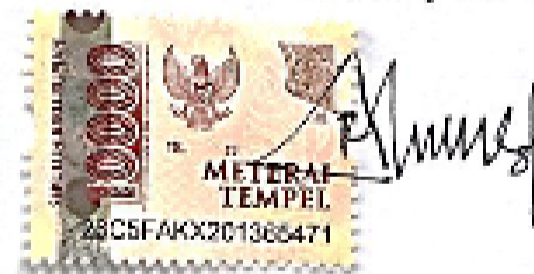
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70
GEBANGSARI SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 28 Maret 2023

Pembuat Pernyataan



Sita Dzirwatul Hubba

NIM. 1703106067



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp.(024) 7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang.**

Nama : Sita Dzirwatul Hubba

NIM : 1703106067

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

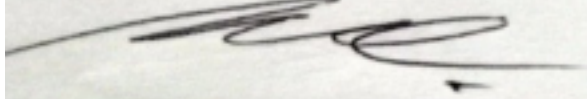
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

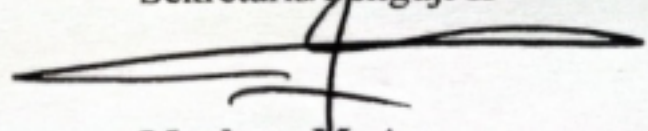
Semarang, 12 April 2023

DEWAN PENGUJI

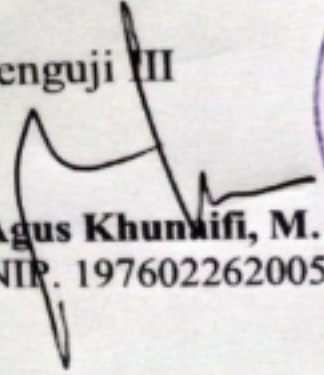
Ketua/Penguji I


H. Mursid, M. Ag
NIP. 196703052001121001

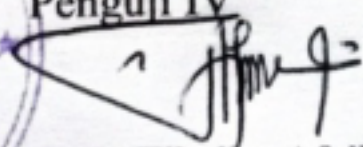
Sekretaris/Penguji II


Muslam, M. Ag
NIP.196603052005011001

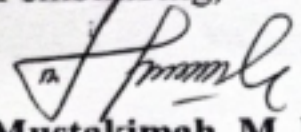
Penguji III


Agus Khunifi, M. Ag
NIP. 197602262005011004

Penguji IV


Naila Fikrina Afrih Lia, M. Pd
NIP. 198804152019032013

Pembimbing,


Mustakimah, M. Pd
NIDN. 2002037903

NOTA DINAS

Semarang, 28 Maret 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan,
arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

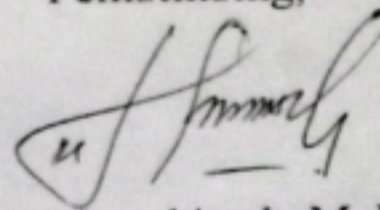
Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget
Terhadap Perkembangan Sosial Emosional
Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70
Gebangsari Semarang.**

Nama : Sita Dzirwatul Hubba
NIM : 1703106067
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat
diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Mustakimah, M. Pd

NIP. 19790322016012901

ABSTRAK

Judul : Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang.
Penulis : Sita Dzirwatul Hubba
NIM : 1703106067

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan social emosional anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang. Penggunaan gadget secara berkelanjutan akan memberikan dampak buruk bagi pola perilaku anak sehari-harinya, berinteraksi dengan lingkungannya menjadi semakin berkurang, anak akan terus ketergantungan dan menjadikannya sebagai kegiatan yang harus rutin dilakukan.

Penelitian ini mengambil fokus permasalahan : Bagaimana realitas penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Semarang dan Bagaimana dampak gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK PGRI 70 Semarang.

Skripsi ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisisnya menggunakan tiga alur kegiatan yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa kurangnya pengawasan dan ketegasan dan contoh dari orang

tualah yang membuat anak menjadi kecanduan gadget, batasi durasi waktu pemakaiannya dan bahan tontonannya perlu di perhatikan.

Adapun solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh gadget yaitu : pilih sesuai dengan usianya, selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam gadget, temani anak dalam bermain gadget, batasi anak untuk bermain gadget, mengajak anak melakukan kegiatan positif, anak dapat diajak bermain dengan permainan edukatif dan permainan yang menggunakan kerjasama dengan teman sebayanya, supaya anak terjalin interaksi sosial dengan teman dan lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci :*Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial emosional anak, Anak Usia 5-6 Tahun.*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengajasecara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	T}
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	... ' ...
ث	Š	غ	G
ج	J	ف	F

ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	... ' ...
ص	Ş	ي	Y
ض ض	D		

Bacaan **Maad** :

Ā = a panjang

Ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

Au = اُوْ

Ai = اِيْ

Iy = اِيْ

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim... .

Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yangtelah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Sholawat serta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada Nabi besar Muhammad

SAW sebagai rahmatan lil' alamin yang telah membimbing umatnya ke jalan yang benar.

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang* disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terwujudnya skripsi yang penulis susun tidak lepas dari bantuan, dukungan, do'a dari berbagai pihak sehingga segala kendala dan hambatan dapat teratasi. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih, kepada yang terhormat :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Dr. KH. Ahmad Ismail, M.Ag., M. Hum.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo, H. Mursid, M.Ag dan dan

SofaMuthohar, M.Ag., yang telah memberi izin, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Wali dosen sekaligus pembimbing penulis, Mustakimah, M. Pd yang telah memberikan waktu, ilmu dan tenaga untuk terus membimbing dan tiada henti mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap Dosen dan Staf Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
5. Bapak Abdul Ghozali dan Ibu Ummi Hani Idda Murniasih, S. Ag, selaku orangtua penulis yang tak henti hentinya selalu memberi doa, dukungan, dan semangat untuk penulis. Tak lupa juga adik-adik penulis, Tirza Tabita Safitri dan Algi Maulana Bachsan, Kakak penulis Nala Aina Nuzula yang selalu memberi semangat dan motivasi.
6. Kepala sekolah TK PGRI 70 Gebangsari Semarang, Ibu Yarmi Ida Cahyaningrum, S.Pd yang sudah berkenan memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teman angkatan PIAUD 2017 yang selalu mendukung dan berbagi ilmunya kepada penulis.

8. Kakak dan Adik tingkat prodi PIAUD yang memberi dukungan untuk kelancaran skripsi penulis
9. Teman baik penulis, Novita Ardiana Indah Pratiwi, Hasyimah, Lilis Kurnia, Agustina Rahmah yang selalu memberi dukungan.
10. Seluruh teman-teman, serta pihak yang telah membantudan mendoakan yang tidak dapat penulis sebutkan satuper satu.

Penulis mengucapkan terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan. Semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu saran dan pendapat yang dapat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini, semoga ini dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya khususnya penulis.

Semarang, 28 Maret 2023

Penulis,



Sita Dzirwatul Hubba

NIM. 1703106067

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	22
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	22

BAB II	24
PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 SEMARANG	24
A. Deskripsi Teori	24
1.1 Anak Usia Dini... ..	24
1.2 Sosial Emosional Anak Usia Dini... ..	39
1.3 Gadget...	53
1.4 Intensitas Penggunaan Gadget... ..	60
1.5 Pengaruh Penggunaan Gadget di Usia Dini... ..	66
B. Dampak positif gadget bagi tumbuh kembang anak usia	73
C. Dampak negatif sosial media bagi tumbuh kembang anak usia dini	04
D. KAJIAN PUSTAKA	107
E. KERANGKA PIKIR	111
BAB III	113
METODE PENELITIAN	113

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	113
B. Tempat dan Subyek Penelitian	115
C. Data dan Sumber Data	116
D. Teknik Pengumpulan Data	119
E. Teknik Analisis Data	123
F. Keabsahan Data	125
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	9
A. Deskripsi Data	134
B. Analisis Data	184
C. Keterbatasan Penelitian	190
BAB V PENUTUP	192
A. Kesimpulan	192
B. Saran	193
C. Kata Penutup	194
DAFTAR PUSTAKA	196
LAMPIRAN - LAMPIRAN	201

DAFTAR TABEL

Bagan 2.1 Kerangka Pikir... ..	80
Tabel 4.1 Indikator dan Sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak	143
Tabel 4.2 Hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional di TK PGRI 70	144
Tabel 4.3 Penggunaan dan Kepemilikan Gadget	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi Media Sosial, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satu dari aplikasi Media Sosial itu adalah Gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain smartphone, handphone, laptop, I-pad, netbook, tablet dan sejenisnya.¹ Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan dan tercipta membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi khususnya di bidang informasi dan komunikasi memberikandampak terhadap kehidupan manusia salah

¹Rozalia, M.F. (2017). Hubungan pemanfaatan gadget dengan prestasi belajarsiswa kelas v sekolah dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD.5(2): halaman 722-731.

satunya dengan tercipta sebuah alat yang disebut gadget atau gawai. Gadget memiliki manfaat diantaranya yaitu membantu dalam menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan bahkan mencari relasi lewat media sosial yang terdapat pada aplikasi pada gadget tersebut.

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) atau dalam bahasa Inggris sering juga disebut *Information Technology (IT)* merupakan suatu hasil yang tampak jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola-pola kehidupan manusia saat ini. Teknologi Informasi (TI) memberikan banyak kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, jual-beli barang dan masih banyak hal lainnya sehingga menuntut manusia untuk menggunakan Teknologi Informasi (TI).

Teknologi Komunikasi telah memberikan kemajuan dan perubahan dengan banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orangtua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman temannya dengan

jangkauan yang lumayan luas dan orangtua perlu pengawasan yang teliti dan awas kepada anak. Akan tetapi, orang tua zaman sekarang cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk mengalihkan permainan tradisional dengan mengandalkan teknologi sebagai media online untuk anak yang digunakan kapan saja dan dimana saja karena pengawasannya lebih mudah dan anak berada dijangkauan sekitar orangtua.¹

Perkembangan teknologi dan perubahan ilmu yang semakin pesat mengharuskan setiap manusia untuk selalu bersiap-siap dalam menyikapi perubahan pada dunia salah satunya pendidikan. Salah satu perubahan yang terjadi adalah Society 5.0 dimana manusia harus mampu menyelesaikan permasalahan sosial serta tantangan yang ada dengan menggunakan inovasi-inovasi yang baru pada era Revolusi Industri 4.0 yang pusatnya pada teknologi.¹

Pada era society manusia dituntut untuk dapat berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi tersebut. Manusia harus mampu menggunakan kecanggihan teknologi itu agar tetap dapat mengikuti perkembangan zaman. Apalagi bagi pendidikan di era

society ini merupakan hal yang baru dimana orang tua, guru dan masyarakat harus mampu mengetahui hal baru itu yang berguna bagi pendidikan anak usia dini. Jadi pada era society 5.0 ini peran orang tua begitu penting untuk menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan menyelesaikan permasalahan sosial dengan menyambungkan dunia maya kepada kehidupan yang sesungguhnya.

Kemajuan teknologi di era society yang mengharuskan semua orang memiliki perangkat seluler dilihat dari meningkatnya jumlah perangkat seluler di Indonesia pada Januari 2022 dengan tingkat 3,6 persen atau 13 juta dari tahun sebelumnya.¹ Pernyataan tersebut menyatakan bahwa hampir setiap keluarga yang ada di Indonesia memiliki perangkat seluler pada saat ini. Naiknya jumlah perangkat seluler di Indonesia membuat permasalahan juga terhadap orang tua dan anak. Penyebab utamanya diakibatkan ada jarak dalam komunikasi anak dengan orang tua yang digantikan oleh perangkat seluler di era society ini.

Orang yang pertama membantu perkembangan anak usia dini yaitu orang tua yang membantu baik dalam pendidikan, sosial, kognitif serta lainnya. Anak usia dini disebut sebagai masa emas (golden age) yang mengharuskan orang tua untuk memberi stimulasi yang baik dan benar bagi perkembangan anak tersebut. Namun, dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju, menyebabkan anak-anak tidak diberikan stimulasi yang baik dan benar dari orang tuanya. Sehingga menyebabkan anak berkembang kepada hal yang buruk dan akan berpengaruh pada sosial, pendidikan, dan lain-lainnya.

Perkembangan teknologi digital pada saat ini, menuntut untuk selalu dapat menggunakan kecanggihan teknologi yang ada agar selalu bisa mengikuti perkembangan zaman. Di era society 5.0 peran keluarga sangatlah utama agar dapat menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian permasalahan sosial dengan sistem menyambungkan ruang dunia maya/dunia sosmed dengan kehidupan yang nyata. Sebagai makhluk sosial tentunya orang tua maupun anak akan mengalami permasalahan di dalam hidupnya, baik di lingkungan sosial

maupun di dalam lingkungan keluarga ataupun disekolah. Permasalahan yang di hadapi atau yang terjadi di dalam keluarga dan lingkungan sekolah, jika tidak segera diselesaikan akan membuat komunikasi antar keluarga, guru, dan teman sebayanya menjadi bermasalah, Sehingga anak dalam optimalisasi potensi dirinya menjadi terhambat.²

Era society 5.0 anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan yang namanya perangkat seluler yang membuat anak menyukai perangkat seluler. Di dalam perangkat seluler tersebut terdapat aplikasi seperti Youtube, Facebook dan aplikasi sosial media lainnya yang membuat orang tua harus tahu dan paham bagaimana peranan orang tua di saat seperti ini. Tapi, nyata banyak orang tua yang tidak memahami kesalahan anak yang terus diberikan perangkat seluler dengan alasan anak bisa tenang dan orang tua lanjut untuk mengurus pekerjaan. Maka dapat disimpulkan bahwa peranan orang tua sangatlah penting bagi pendidikan anak usia dini pada era society 5.0 ini.

²Alia, T., & Irwansyah. 2018. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. A Journal of Language, Literature, Culture and Education

*"Gadget is a term in English which means a small electronic device with various functions. In today's era, handheld phones are referred to as smartphones or gadgets, tools that can be used for many things besides talking long distances or sending short messages."*Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Dalam era masa kini telepon genggam disebut menjadi smartphone atau gadget, alat yang dapat digunakan banyak hal selain untuk berbicara jarak jauh maupun mengirim pesan singkat.¹

Secara umum gadget bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsinya bisa sebagai media mempermudah pekerjaan, alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya. Gadget bisa pula dikategorikan sebagai perangkat elektronik portable. Hal ini karena gadget bisa digunakan tanpa harus tersambung kedalam stop kontak yang beraliran listrik.

Gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola

perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Memang dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media atau sarana sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan komunikasi manusia atau interaksi sosial antara satu dengan yang lain.¹

Penggunaan gadget dapat memilikidampak baik dan buruk terutama bagi anak usia dini jika tidak di pantau oleh orang tua atauorang terdekatnya. Kominfo memaparkan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah penggunainternet ¹ . Banyak nya anak yang sudah menggunakan internet melalui gadgetmereka masing masing atau bahkan dari gadget orangtuanya tentu dapat memberikan hal positif dan negatif. Hal positif ini bisa dirasakan oleh anak ketika anak menggunakan gadget untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi olehorangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak

sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memilikirasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencaritahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut.

Gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu.

Gadget merupakan suatu alat yang kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dewasa bahkan saat ini banyak

anak-anak yang sudah memiliki gadget sendiri. Sebagian besar anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet.³

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat.

Dalam survei yang dilakukan oleh the Asianparent Insights (2020), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3 – 8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3 – 8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun pengguna

³ Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49– 54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>

gadget tersebut, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gadget milik sendiri. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. WHO juga memprediksi 1 dari 160 anak di dunia menderita gangguan spektrum autisme, sedangkan jumlah penderita gangguan spektrum autisme di Indonesia diperkirakan mengalami peningkatan 500 orang setiap tahunnya. Periode tahun 2020-2021 dilaporkan sebanyak 5.530 kasus gangguan perkembangan pada anak.¹

Keputusan pemerintah Indonesia dalam pendidikan yang mendukung pendidikan sepanjang hayat adalah diakuinya PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Yang tertuang dalam pasal 28 Ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal tersebut menunjukkan bahwa secara yuridis formal, PAUD merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan Sistem Pendidikan Nasional. Walaupun PAUD atau pendidikan pra-sekolah bukan merupakan kewajiban dan pra-syarat untuk memasuki jenjang Sekolah dasar. Pendidikan nasional

dilandaskan paradikma membangun manusia Indonesia, menjadi manusia yang bisa memanusiakan manusia secara optimal, disarankan untuk meningkatkan mutu dan daya saing SDM Indonesia, pada era perekonomian berbasis pengetahuan dan pembangunan ekonomi kreatif, hakikatnya Pendidikan anak usia dini di Indonesia dinyatakan secara tegas dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional.¹

Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 1 disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya di singkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan alam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar memiliki kelompok sarana anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Di samping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.¹ Program PAUD tidak dimaksudkan untuk mencuri start apa-apa yang seharusnya diperbolehkan pada jenjang Pendidikan dasar, tetapi untuk memberikan fasilitas

Pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada suatu saatnya memiliki kesiapan baik fisik, mental, maupun sosial emosionalnya dalam rangka memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Sementara itu, anak dapat diartikan dengan individu yang belum dewasa. Sedangkan usia dini adalah usia 0 hingga 6 tahun.⁴ Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Kesekuatannya, Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, Bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Secara institusional, Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual. Pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan

⁴ Novan ardy wiyani. Konsep dasar PAUD. (Yogyakarta: gava media, 2016). h. 1

dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri. Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.¹

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.¹ Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia ini disebut usia emas (*Golden Age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak adalah makhluk yang dititipkan Allah SWT kepada kedua orang tuanya yang diberikan kepercayaan untuk membesarkan, mengasuh, menjaga, mendidik, memelihara dan melindungi dari segala macam mara bahaya dengan pesan-pesan yang disampaikan melalui Al Qur'an dan Hadits. Anak hanyalah sebagai titipan, bukan hak milik penuh orang tuanya. Kapan saja Pemilik berhak mengambil titipannya. Oleh karena itu orang tua wajib untuk

merawat, mengasuh dan mendidiknya dengan baik agar mereka tumbuh menjadi manusia yang seutuhnya.

Manusia yang seutuhnya adalah manusia yang berkembang secara optimal segenap potensi yang dimilikinya. Anak dilahirkan dalam keadaan suci (fitrah), seperti kertas putih yang suci dan bersih, akan tetapi sejumlah potensi telah disiapkan oleh Allah Subhanahu wa Ta'ala dalam diri anak yang harus menjadi tanggung jawab orang tua, masyarakat dan bangsa.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمْنًا بَيْنَكُمْ
وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

*Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu mengkhianati Allah dan Rasul (Muhammad) dan (juga) janganlah kamu mengkhianati amanat yang dipercayakan kepadamu, sedang kamu mengetahui.
(QS; Al Anfal ;27)*

Anak usia TK (4 - 6 tahun) perkembangan sosial sudah mulai berjalan. Hal ini tampak dari kemampuan mereka dalam melakukan kegiatan secara berkelompok.

bersama berbentuk seperti sebuah permainan. Tanda - tanda perkembangan pada tahap ini adalah:

1. Anak mulai mengetahui aturan - aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain.
2. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan.
3. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain, dan
4. Anak mulai dapat bermain bersama anak - anak lain, atau teman sebaya (peer group).

Dari sisi sosial emosional, kegiatan bermain dalam melatih anak dalam memahami perasaan teman lainnya. Konflik dalam interaksi keduanya akan membantu anak dalam memahami bahwa orang selain dirinya yaitu temannya memiliki cara pandang yang berbeda dari dirinya.

Perkembangan sosial dapat dipetakan dalam beberapa aspek. Perkembangan sosial meliputi kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan keefektifan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Misalnya mau bergantian dengan teman lainnya dalam sebuah permainan.

Tanggung jawab social menunjukkan komitmen anak terhadap tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya dan mampu menjalankan fungsinya. Perkembangan sosial anak diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajardi berbagai respons lingkungan terhadap anak.¹

Perkembangan sosial yang optimal diperoleh dari Respons sosial yang sehat dan kesempatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan minat dan sikapnya terhadap orang lain. Dan sebaliknya aktivitas yang terlalu banyak didominasi oleh guru akan menghambat perkembangan sosial emosi anak.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri anak usia dini. Hurlock menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial.⁵

⁵ Hurlock, Perkembangan Anak, (Jakarta: Erlangga,1993), h. 120

Karakteristik emosi pada anak berbeda dengan karakteristik yang terjadi pada orang dewasa, dimana karakteristik emosi pada anak itu antara lain :¹

1. Berlangsung singkat dan berakhir tiba - tiba;
2. Terlihat lebih hebat atau kuat,
3. Bersifat sementara atau dangkal;
4. Lebih sering terjadi;
5. Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya
6. Reaksi mencerminkan individualitas.

Emosi dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu, emosi positif maupun negatif. Santrock mengungkapkan bahwa emosi dipengaruhi oleh dasar biologis dan juga pengalaman masa lalu. Terutama ekspresi wajah dari emosi, disini dituliskan bahwa emosi dasar seperti bahagia, terkejut, marah, dan takut memiliki ekspresi wajah yang sama pada budaya yang berbeda. Emosi memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak, baik pada usia prasekolah maupun pada tahap – tahap perkembangan selanjutnya, karena memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Woolfson menyebutkan bahwa anak memiliki

kebutuhan emosional, seperti ingin dicintai, dihargai, rasa aman, merasa kompeten dan mengoptimalkan kompetensinya.

Pada usia prasekolah anak - anak belajar menguasai dan mengekspresikan emosi. Pada usia enam tahun anak-anak memahami konsep emosi yang lebih kompleks, seperti kecemburuan, kebanggaan, kesedihan dan kehilangan, tetapi anak-anak masih memiliki kesulitan di dalam menafsirkan emosi orang lain. Pada tahapan ini anak memerlukan pengalaman pengaturan emosi, yang mencakup kapasitas untuk mengontrol dan mengarahkan ekspresi emosional, serta menjaga perilaku yang terorganisir ketika munculnya emosi - emosi yang kuat dan untuk dibimbing oleh pengalaman emosional. Seluruh kapasitas ini berkembang secara signifikan selama masa prasekolah.

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangannya yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik ataupun orang tua, karena perkembangan sosial emosional anak harus dibentuk sejak anak usia dini guna membentuk anak menjadi pribadi yang baik.

Pengalaman sosial sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak, hal tersebut akan menentukan bagaimana pribadi anak setelah beranjak dewasa.

Pengalaman yang menyenangkan akan memberikan dampak positif untuk anak, seperti pengalaman tersebut akan menumbuhkan rasa percaya diri, mencari, mendorong, dan menjadikan anak-anak sebagai makhluk sosial yang baik. Sedangkan pengalaman yang kurang menyenangkan akan memberikan dampak yang negatif atau kurang baik pula terhadap anak, seperti pengalaman tersebut akan menimbulkan rasa curiga, menjadimalas untuk bersosial, anti sosial, penakut, tidak percaya diri, dan bahkan menjadiseseorang yang memiliki ego tinggi.¹

Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik / keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan sosial.¹

Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangantingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada. Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukankonsep diri dari seorang anak.

Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku ana dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangattergantungan dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan

lingkungannya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.⁶

Penggunaan gadget secara berkelanjutan akan memberikan dampak buruk bagi pola perilaku anak sehari-harinya, berinteraksi dengan lingkungannya menjadisemakin berkurang, anak akan terus ketergantungan dan menjadikannya sebagai kegiatan yang harus rutin dilakukan. Oleh sebab itu, dimulai sejak dini peran orangtua terhadap anak-anaknya harus sudah diterapkan. Jangan sampai orang tuamemanfaatkan gadget sebagai teman bagi anaknya. Orang tua harus mengontrol setiap aplikasi dan konten yang terdapat di gadget anaknya dan

⁶ Yudiningrum, F. R. (2011). Efek teknologikomunikasi elektronik bagi tumbuhkembang anak. *Jurnal Komunikasi Massa* 4 (1): 1-15

mengalihkan gadget dari anaknya, seperti dengan cara mengajak diskusi, mengajak bercerita, dan bermain permainan edukatif tanpa menggunakan gadget.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti terhadap 12 orangtua anak usia 5-6 di kelompok B TK PGRI 70 Kecamatan Genuk, Kota Semarang, menyatakan bahwa kegiatan sehari-hari anaknya tidak terlepas dari gadget. Mereka menggunakan gadget lebih dari satu jam dan dampaknya apabila anak dipanggil terkadang anak lambat untuk merespon atau menjawab orang tuanya apabila sedang bermain gadget.

Orang tua terkadang tidak mengawasi anak-anaknya apabila sedang bermain gadget dan cenderung membiarkannya, bahkan jarang mengontrol konten apa saja yang anak gunakan. Kebanyakan diantara anak-anak tersebut sering menggunakan gadget untuk menonton youtube dan terutama untuk bermain game. Faktor orang tua memberikan gadget kepada anak umumnya yaitu untuk membujuk anak menangis dan rewel. Namun, akhir-akhir ini orang tua mengeluhkan anak-anaknya yang bermain gadget karena mereka lupa waktu, susah untuk

diingatkan, sering membantah apabila disuruh untuk melakukansesuatu, dan tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya serta jarang bersosialisasidengan orang sekitar. Anak zaman dahulu sangat berbeda dengan anak zamansekarang. Di zaman sekarang, anak balita atau sekitar usia 2 tahun saja sudahmengerti dan bisa menggunakan gadget. Sangat berbeda dengan anak zamandahulu, dimana anak-anak belum mengenal gadget dan permainannya punmenggunakan permainan tradisional.

Reaksi anak ketika sedangbermain gadget dan orang tua memintauntuk berhenti bermain gadget hampirsemua anak menolak dengan caranyamasing-masing seperti marah, menangis/ rewel. Orang tuamemberikan batasan waktu pada anaksaat bermain hp 1- 2 jam namunterkadang terlewat waktu karena lupaatau memang kesibukan orang tua.Semua orang tua menyadari danmengerti tentang dampak daripenggunaan gadget, namun karenafaktor yang lain seperti aktifitas pekerjaan orang tua yangmenggunakan hp atau kesibukan orangtua yang lainnya membuat orang tualupa tentang dampak penggunaangadget itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang “ Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Semarang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana realitas penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Semarang.

2. Bagaimana dampak gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK PGRI 70 Semarang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk memaparkan realitas penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Semarang.
- b. Mengungkap dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

a. Manfaat teoritis

Manfaat Teoritis Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan pengetahuan untuk mengidentifikasi dampak dampak dari penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Semarang.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Keluarga dan Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam memberikan dukungan Orangtua dan Guru dalam meminimalisir dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak.

2) Bagi Guru TK PGRI 70 Semarang

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan dan sumber belajar untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terutama yang berhubungan dengan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak.

BAB II

**DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PGRI 70 SEMARANG**

A. Deskripsi Teori

1.1 Anak Usia Dini

a. Pengertian

Dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.¹ Anak Usia Dini

adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun.

Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut sebagai usia emas (golden age). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan oleh seorang anak.

Suyanto mengemukakan pendapat bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (the whole child) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan anak usia dini adalah¹ :

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola ketrampilantubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Dalam dokumen kurikulum berbasis kompetensi ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pemberian upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak.¹

Menurut Prof. Marjorrie Ebbeck seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pelayanan anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Teori lama mengatakan bahwa yang disebut Anak Usia Dini adalah anak usia dewasa ini masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berpikir.⁷

Anak usia prasekolah merupakan awal dari masa kanak - kanak dengan rentang usia 3-6 tahun. Memasuki masa prasekolah, anak mulai menunjukkan keinginannya, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini anak dipersiapkan

⁷Mursid, " Pengembangan pembelajaran PAUD" ,(Bandung: PTRemaja Rosdakarya, 2017).

untuk sekolah, untuk itu panca indra dan sistem reseptor penerima rangsang serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajardengan baik. Proses belajar pada masa usia ini yaitu dengan cara bermain. ¹

b. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

Manusia hidup tidaklah secara permanen, melainkan terus berubah - ubah. Mulai dari pertumbuhan, menjadi janin, bayi, lahir, dewasa, dan akhirnya mati. Dapat kita simpulkan bahwa manusia bisa tumbuh dan berkembang. Perkembangan merupakan perubahan individu baik fisik maupun psikis yang berlangsung sepanjang hayat dan terjadi secara teratur dan terpola. Sedangkan pertumbuhan merupakan perubahan yang terbatas pada pola fisik yang dialami oleh individu. Perkembangan tidak hanya mencakup evolusi, tetapi juga mencakup involusi atau penurunan dan kerusakan ke arah kematian. Pertumbuhan mempunyai ciri - ciri khusus yaitu perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri - ciri lama, serta munculnya ciri ciri baru. Keunikan

pertumbuhan adalah mempunyai kecepatan yang berbeda beda di setiap kelompok umur dan masing masing orang juga mempunyai pola pertumbuhan. Perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya.

Emosi berasal dari bahasa latin *move*, yang berarti menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut dapat diartikan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat berupa perasaan marah, ketakutan, kebahagiaan, cinta, rasa terkejut, jijik, dan sedih. (Mashar 2015)¹

1) Perkembangan sosial

Anak usia 4-6 tahun anak akan mulai inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru

secara aktif dalam aktifitasnya. Apabila pada tahap ini anak dilarang akan timbul rasa bersalah.

Anak usia dini memiliki ciri perkembangan yang khas, baik secara fisik, sosial, moral, dan sebagainya. Menurut Wiyani (2010) karakteristik anak usia dini antara lain :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Sebagai bagian dan makhluk sosial Menurut suryana (2014:1-4) pendidik perlu memahami perkembangan anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Pendapat lain tentang ciri perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Anak usia 4-6 tahun

Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya.

2) Anak usia 4-6 tahun

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki taman kanak-kanak karakteristik anak 4-6 tahun adalah : Perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak.

Untuk usia 3-5 tahun ditandai dengan usaha untuk mencapai kemandirian dan sosialisasi. Tahap-tahap ini sangat penting bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa awal-awal kehidupan yang dimulai kira-kira usia 3 tahun anak mulai mampu untuk menerima keterampilan sebagai dasar-dasar pembentukan pengetahuan dan proses berpikir. Masa anak-anak merupakan masa yang menuntut perhatian ekstra karena masa itu merupakan masa yang cepat dan mudah dilihat serta diukur. Jika terjadi hambatan perkembangan maka akan mudah

untuk dilakukan intervensi sehingga tercapai kedewasaan yang sempurna. Masa anak-anak sering disebut dengan istilah The Golden Age, yakni masa keemasan, dimana segala kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki pada masa ini tidak akan dapat terulang untuk keduanya. Itulah sebabnya masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi kehidupan selanjutnya.⁸

Pada kondisi the golden age ini juga merupakan suatu peluang emas untuk intervensi yang dapat memacu dalam perkembangan kehidupan anak. Apabila masa itu dilepas begitu saja dari pengawasan orang tua atau para pendidik, maka biasanya akan merugikan anak dalam pertumbuhan selanjutnya. Berkenaan dengan pentingnya perawatan dan pendidikan yang baik pada periode golden age tersebut, Carnegie AskForce seorang ahli pendidikan menyebutkan antara lain sebagai berikut:¹

⁸Winda Gunarti, dkk, Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 117.

- a) Perkembangan otak anak sebelum usia 1 tahun lebih cepat dan ekstensif dari yang diketahui sebelumnya. Walaupun pembentukan sel otak telah lengkap sebelum anak lahir tetapi kematangan otak terus berlangsung sesudah anak lahir.
- b) Perkembangan otak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dari yang diketahui sebelumnya. Gizi yang tidak layak pada masa kehamilan dan tahun pertama kelahiran secara serius mempengaruhi perkembangan otak anak dan dapat menyebabkan kecacatan pada syaraf dan pada tingkah laku anak, seperti kesulitan belajar atau keterbelakangan mental.
- c) Pengaruh lingkungan awal pada perkembangan otak berdampak lama. Terdapat bukti bahwa bayi yang diberi gizi yang baik, mainan dan teman bermain fungsi otaknya lebih baik daripada anak yang tidak mendapatkan stimulasi lingkungan yang baik.

- d) Lingkungan tidak saja menyebabkan penambahan jumlah hubungan antar sel otak tersebut terjadi. Proses pemerikayaan diri ini sangat besar terjadi di masa anak-anak dan diperluas oleh pengalaman sensorik anak dengan dunia luar.
- e) Stress pada usia dini dapat merusakkan secara permanent fungsi otak anak, cara belajarnya dan memorinya. Anak yang mengalami stress yang sangat besar dalam perkembangan kognitif, tingkah laku, dan emosionalnya akan mengalami kesulitan di kemudian hari.

Sedangkan, Faktor faktor yang mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini oleh faktor lingkungan sekitar, adalah :

Sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui bersama dengan orang tua terutama pada ibu yang tidak bekerja di luar rumah. Faktor-faktor yang paling dominan dalam proses perkembangan antara lain dalam masalah bawaan (nature) dan bimbingan, kesinambungan dan ketidaksinambungan, serta pengalaman masa dini dan masa lanjut.

1) Faktor bawaan dan bimbingan

Manusia dilahirkan dalam keadaan baik. Sumber kebaikan dalam diri manusia tidak diperoleh dari luar, melainkan dari dalam diri manusia tidak diperbolehkan dari luar, melainkan dari dalam diri yang secara alami telah diberikan Tuhan kepada manusia. Perbuatan bermoral berakar pada kebebasan manusia dalam berbuat dan perbuatan itu terjadi secara otomatis sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang rasional. Sedangkan faktor bimbingan atau lingkungan ditentukan oleh lingkungan. Setiap individu mempunyai tempramen yang berbeda, namun secara keseluruhan lingkunganlah yang membentuk jiwa. Pada saat jiwa dalam kondisi lunak yaitu pada usia dini, anak-anak mudah dididik menurut kemauan pendidiknya. Lingkungan membentuk jiwa anak-anak melalui proses asosiasi (dua gagasan selalu muncul bersama), repetisi (melakukan sesuatu

berkali-kali), imitasi (peniruan), dan reward and punishment (penghargaan dan hukuman).

2) Kesiambungan dan ketidak siambungan

Perkembangan terkadang terjadi secara berkesiambungan, tetapi juga kadang-kadang terjadi tidak berkesiambungan. Anak-anak yang telah mampu berjalan dan mendapatkan kesempatan belajar berjalan tentu akan mampu berlari sebagai konsekuensi dari kemampuan berjalan yang telah dimilikinya. Perkembangan terjadi secara kualitatif terus bertambah dan berkembang.

3) Pengalaman masa dini dan masa lanjut

Pengalaman pada anak usia dini sangat menentukan perkembangan pada usia selanjutnya.

Anak-anak bersifat fleksibel. Mereka tidak menolak pendapat pengalaman pada usia dini memiliki pengaruh pada usia selanjutnya tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada usia dini sama pentingnya dengan pengalaman pada usia-usia selanjutnya.

Didalam ajaran agama Islam diyakini bahwa anak-anak usia 7 tahun harus diajarkan shalat dan pada usia 10 tahun dipukul jika meninggalkan shalat. Ini merupakan contoh yang menunjukkan bahwa anak-anak baru diajarkan agama setelah mereka menyelesaikan usia 0-6 tahun atau dengan kata lain setelah mereka memiliki kesiapan belajar agama dengan baik.¹

1.2 Sosial Emosional Anak Usia Dini

a. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial emosional berasal dari tiga suku kata, yakni perkembangan, sosial dan emosional. Menurut kamus psikologi, perkembangan (development) berarti perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati.

1) Sosial Emosional

Sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasidalam hal tingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajarmemainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, sertamengembangkan sikap sosial yang layak di terima oleh orang lain.Kemampuan sosial anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosialyang baik, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, simpati, empatidan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu, sasaran pengembanganperilaku sosial pada anak usia dini ialah untuk berketerampilanberkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan periang, menjalinpersahabatan, memiliki etika tata karma yang baik. ¹ Dengan demikian,materi perkembangan sosial yang diterapkan ditaman kanak-kanak meliputi:disiplin, kerja sama, tolong menolong, empati, dan tanggung jawab.

Sedangkan emosional adalah suatu keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan kalenjer dan motoris. Emosi merupakan warna efektif yang menyertai setiap keadaan atau perilaku individu. Yang dimaksud warna efektif adalah perasaan-perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi (menghayati) suatu situasi tertentu. Contoh: gembira, bahagia, putus asa, terkejut, tidak senang dan sebagainya.⁹

Dari definisi yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah suatu proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, guru, saudara, teman dalam kehidupan sehari-hari.

⁹Desmita, op.cit, h. 6

b. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dipengaruhi oleh :

1) Perkembangan Awal

Perkembangan awal adalah masa-masa kritis yang akan menentukan perkembangan adanya perbedaan tumbuh kembang antara anak yang satu dengan anak yang lainnya dipengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut :

a) Faktor lingkungan sosial yang menyenangkan anak

Hubungan anak dengan masyarakat menyenangkan, terutama dengan anggota keluarga akan mendorong anak mengembangkan kecenderungan menjadi terbuka dan menjadi lebih berorientasi kepada orang lain karakteristik yang mengarah kepenyesuaian pribadi dan sosial yang lebih baik.

b) Faktor emosi

Tidak adanya hubungan atau ikatan emosional akibat penolakan anggota keluarga, dapat menimbulkan gangguan kepribadian pada anak. Sebaliknya pemuasan emosional mendorong perkembangan kepribadian anak semakin stabil.

c) Metode mendidik anak

Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga permisif, cenderung kehilangan rasa tanggung jawab, mempunyai kendali emosional yang rendah dan sering berprestasi rendah dalam melakukan sesuatu, sedangkan anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua secara demokratis penyesuaian pribadi dan social lebih baik.

d) Beban tanggung jawab yang berlebihan

Anak yang dari kecil diberikan tanggung jawab terhadap rumah, termasuk menjaga adiknya yang lebih kecil, dalam hal

ini ia berpotensi memiliki kecenderungan untuk mengembangkan kebiasaan memerintahkan sepanjang hidupnya, artinya anak terlalu dini diberi tanggungjawab atas adik-adiknya.

e) Faktor keluarga

Anak yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah keluarga besar akan bersikap dan berperilaku otoriter. Pula dengan anak yang tumbuh dan berkembang di tengah keluarga yang cerai kemungkinan anak menjadi anak yang cemas, tidak mudah percaya dan sedikit kaku.

f) Faktor yang merangsang lingkungan

Lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong tumbuh kembang anak, lingkungan yang merangsang dapat mendorong lingkungan fisik dan mental anak secara baik,

sedangkan lingkungan yang tidak merangsang dapat menyebabkan perkembangan anak berada di bawah kemampuan.

2) Faktor Penghambat Perkembangan Sosial Emosional

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat, yaitu :

1

- a) Kesempatan yang penuh untuk sosialisasi adalah penting karena anak-anak tidak dapat hidup bermasyarakat dengan orang lain. Jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri. Tahun demi tahun mereka semakin membutuhkan kesempatan untuk bergaul tidak hanya dengan anak yang umur dan tingkat perkembangan sama, tetapi juga dengan dewasa yang umurnya dan lingkungan berbeda.

- b) Dalam keadaan bersama-sama anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata yang dapat dimengerti orang lain. Tetapi juga harus mampu berbicara tentang topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain.
- c) Anak akan belajar bersosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi sebagian besar bergantung pada tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial kepada anak. Jika mereka memperoleh kesenangan melalui hubungan dengan orang lain, mereka akan mengulangi hubungan tersebut. Sebaliknya jika hubungan social hanya memberikan kegembiraan sedikit, mereka akan menghindarinya.
- d) Metode belajar yang efektif dengan bimbingan adalah dengan metode belajar efektif anak-anak dapat mempelajari beberapa pola perilaku yang penting bagi

penyesuaian social yang baik. Mereka juga belajar dengan mempraktekkan peran, yaitu dengan menirukan orang yang dijadikan tujuan identifikasi dirinya. Akan tetapi, mereka akan belajar lebih cepat dengan hasil akhir yang lebih baik jika mereka diajar oleh seseorang yang dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar dan memilihkan teman sejawat sehingga mereka akan mempunyai contoh yang baik untuk ditiru.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi pada anak usia dini adalah:

1

1) Keadaan di dalam individu

Keadaan individu seperti usia, keadaan fisik, intelegensi, peran dan lainnya dapat mempengaruhi oleh perkembangan individu. Hal yang cukup menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai kekurangan akan

sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

2) Konflik dalam proses perkembangan

Di dalam menjalani fase-fase perkembangan, tiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik ini. Anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan emosional.

Sebagai makhluk sosial, seorang individu sejak lahir hingga sepanjang hayatnya senantiasa berhubungan dengan individu lainnya atau dengan kata lain melakukan relasi interpersonal. Dalam relasi interpersonal itu ditandai dengan berbagai aktivitas tertentu, baik aktivitas yang dihasilkan berdasarkan naluri semata atau justru melalui proses pembelajaran tertentu. Faktor yang

mempengaruhi perkembangan seorang anak ragamnya sangat banyak, baik yang sifatnya internal maupun eksternal. Internal artinya faktor tersebut berasal dari dalam diri anak, misalnya faktor turunan. Sedangkan eksternal berarti faktor yang dimaksud berasal dari luar dirinya, misalnya faktor lingkungan. Untuk lebih jelasnya berikut faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang anak.

a. Faktor turunan (genetika)

Perkembangan diri seseorang anak secara tidak langsung dipengaruhi oleh kedua orangtuanya. Menurut pendapat para ahli, setiap anak yang lahir ke dunia ini membawa berbagai ragam warisan yang berasal dari kedua orangtua atau nenek dan kakek, diantaranya bentuk tubuh, raut muka, warna kulit, inteligensi, bakat, sifat-sifat atau watak, dan bahkan penyakit.

Selain itu, perkembangan anak yang dipengaruhi gen secara langsung, yaitu kualitas system saraf, keseimbangan biokimia, dan struktur tubuh.

b. Faktor lingkungan

Faktor kedua yang mempengaruhi perkembangan seorang anak ialah lingkungan.

Lingkungan disini artinya luas. Bisa lingkungan keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, dan masyarakat tampak anak bergaul juga bermain sehari-hari dan keadaan alam sekitar dengan iklimnya, flora, dan faunanya. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan awal bagi seorang anak. Segala tingkah laku maupun perkembangan yang muncul pada diri anak akan mencontoh pada kedua orang tuanya.¹

Oleh karenanya orang tua perlu memberikan perhatian yang lebih terhadap anak, khususnya pada masa usia dini. Perkembangan

soial anak sangat dipengaruhi oleh perlakuan atau bimbingan orang tua dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberi contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, perkembangan sosial anak dipengaruhi beberapa faktor yaitu:¹⁰

a) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan

¹⁰Ali Nugroho dan Yeni Rachmawati, op.cit, h. 8

etika dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga.

b) Kematangan

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.

c) Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak banyak memperlihatkan kondisi normative yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

d) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu

yang normative, anak memberikan warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat dan kehidupan mereka di masa yang akan datang.

e) Kapasitas mental : emosi dan intelegensi

Kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah dan berbahasa. Perkembangan emosi mempengaruhi sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

c. Tahap Perkembangan Sosial Emosional

Sepanjang sejarah hidup manusia, setiap orang mengalami tahapan perkembangan dari bayi sampai dengan usia lanjut. Perkembangan sepanjang hayat

tersebut diperhadapkan tahapan yang masing-masing mempunyai nilai kekuatan yang membentuk karakter positif atau sebaliknya, berkembang sisi kelemahan sehingga karakter negatif yang mendominasi pertumbuhan seseorang. Tahapan tersebut sebagai krisis atau konflik yang mempunyai sifat sosial dan psikologis yang sangat berarti bagi kelangsungan perkembangan di masa depan. Usia 2-7 tahun dikenal dengan tahap praoperasional. Pada masa ini muncul ciri yang disebut egosentri, yaitu kemampuan mengasosiasikan sesuatu dengan dirinya.

Pada usia 4-6 tahun dalam aspek perkembangan sosial yang harus dicapai adalah tidak suka mengganggu teman, tidak suka menyerang teman, senang bermain dengan anak lain, tidak suka menyendiri, telah memiliki kemampuan untuk menceritakan sesuatu kepada teman, mampu bermain dan bekerja sama dengan temannya dalam kelompok, menolong

dan membela teman, dan bertindak sopan, dapat menunjukkan sikap yang ramah.¹

d. Macam-macam Perkembangan Sosial Emosional Anak

1) Microsystem

Microsystem adalah kondisi lingkungan terdekat yang memberimakna tertentu bagi perkembangan anak: lingkungan keluarga, teman sebaya, sekolah dan lingkungan tetangga terdekat. Di dalam microsystem ini anak berinteraksi secara langsung dengan orang tua, teman sebaya, guru, dan orang-orang lain yang berarti. Seperti didalam proses interaksi dari upaya melaksanakan tugas perkembangan, peserta didik atau anak berinteraksi tidak secara pasif dengan menerima pengalaman, tetapi setiap individu secara aktif saling menerima dan memberi pengalaman.

2) Mesosystem

Mesosystem merupakan perekat diantara faktor dalam microsystem. Pengalaman yang

diperoleh anak di dalam keluarga pastikan memiliki keterkaitan dengan pengalaman anak di sekolah, begitu pula halnya pengalaman anak dengan lingkungan pergaulan denganteman sebaya dan orang-orang dewasa lainnya. Contohnya adalah hubungan antara pengalaman dalam keluarga dengan pengalaman di sekolah, dan antara keluarga dengan teman sebaya.

3) Exosystem

Exosystem adalah kondisi dan pengalaman anak yang berbedadari pengalaman sebelumnya, dimana guru dan anak sama-samamengalami pengalaman baru yang diperolehnya dari lingkungan yangberbeda.Hal tersebut juga memiliki peran yang sangat kuat dalampembentukan perkembangan anak, atau mungkin sebaliknya dapatmenghambat perkembangan anak.

4) Macrosystem

Macrosystem berkaitan dengan lingkup budaya yang lebih luas, namun memiliki peran yang sangat kuat dalam pembentukan konsepberpikir dan berperilaku anak. Budaya sebetulnya merujuk pada hasilbuah pikiran manusia dalam komunitas masyarakat dalam konteksetnisitas. Budaya mencakup konsep yang melekatdidalamnya, baik perangkat keras dan lunak. Sistem pengetahuan dan teknologi, sistemreligi, sistem bahasa, kebiasaan, adat istiadat, serta sistem moral dannilai melalui proses enkulturasi, sosialisasi, dan resosialisasi akan terinternalisasi dalam pribadi, yang kemudian terefleksi dalam prosesberfikir dan berperilaku sesuai etnisitas dalam budayanya.

5) Chronosystem

Dalam konteks perkembangan, anak secara empiris mengalamiperubahan dari generasi kegenerasi. Apa yang anak peroleh dan

internalisasi dalam sekitarnya sekarang ini amat berbeda dengan perolehan orang tuanya ketika masa anak-anak. Sekarang ini proses perkembangan dan pembelajaran anak sangat berbeda. Pola pengasuhan anak, anak yang telah mampu menggunakan komputer atau internet yang merembah dan menjadi sebuah kebutuhan berbagai lapisan masyarakat telah mempengaruhi proses tersebut.

6) Sosial kognition

Proses perkembangan sosial adalah suatu tugas yang harus dijalani oleh anak. Dalam proses perkembangan tersebut, anak berhadapan dengan nilai dan norma yang berbeda dari orang lain, dan anak berhadapan dengan pikiran dan pendapat orang lain dalam lingkungan pergaulan dan masyarakat dalam budaya. Kesadaran anak akan perbedaan secara faktual itu dihadapi setiap saat, dan disinilah anak sepatutnya mampu membangun kesadaran berpikir bahwa perbedaan

itu faktual dan harus diterima keberadaannya. Inilah yang disebut dengan kognisi sosial atau social cognition.¹

e. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya.

Ciri-ciri reaksi sosial pada anak usia dini adalah:¹

- a. Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumahnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial.
- b. Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua maupun guru. Mereka selalu berusaha untuk saling berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa.

- c. Hubungan dengan teman sebaya. Anak mulai bermain bersama, mereka tampak mulai mengobrol selama bermain memilih teman untuk bermain, mengurangi tingkah laku bermusuhan.

Sedangkan ciri khas penampilan emosi pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah.
Misalnya anak marah mudah beralih ke senyum, tertawa ke menangis atau dari cemburu kerasa sayang.
- b. Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat.
- c. Emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya. Misalnya menangis, gelisah, gugup dan sebagainya
- d. Reaksi emosional bersifat individual.
- e. Emosi berubah kekuatannya. Pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya.

f. Karakteristik Sosial Emosional

Pola perilaku sosial pada anak usia dini kedalam pola perilaku sebagai berikut:¹¹

a) Meniru

Yaitu agar sampai dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi. Anak mampu perilaku guruyang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran.

b) Persaingan

Yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan oranglain. Persaingan ini biasanya sudah tampak pada usia empat tahun. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi seperti berlomba-lomba dalam memperoleh juara dalam suatu permainan, menunjukkan antusias dalam mengerjakan sesuatu sendiri.

c) Kerja sama

Mulai usia tahun ketiga akhir, anak mulai bermain secara bersama serta kegiatan

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Perenada Media Group, 2014), h. 13

kelompok mulai berkembang dan meningkatbaik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan denganmeningkatkan kesempatan untuk bermain dengan orang lain.

d) Simpati

Karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadangtimbul sebelum tiga tahun, semakin banyak kontak bermain, semakincepat simpati berkembang.

e) Empati

Membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi oranglain, tetap disamping itu juga membutuhkan untuk membayangkan dirisendiri di tempat orang lain,

f) Dukungan Sosial

Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dariteman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orangdewasa.

g) Membagi

Anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lain. Pada momen-momen tertentu, anak juga rela membagi makanan kepada anak lain dalam rangka memperkuat tali pertemanan mereka dan menunjukkan keakraban antar mereka.

1.3 Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, Merriam Webster mengemukakan bahwa pengertian gadget adalah sebagai berikut “ *an often small mechanical or elektronik device with practical use but often thought of as a novelty*” .

¹ Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering digunakan untuk mengetahui hal baru.

Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham, gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.¹

Gadget adalah suatu perangkat alat canggih di dalamnya terdapat aplikasi. Dalam gadget terdapat berbagai aplikasi untuk sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreatifitas, dan masih banyak lagi¹. Alat teknologi ini mempermudah seseorang untuk berbagai aktivitas. Melalui aplikasi dan terhubung koneksi internet, sekarang ini gadget membantu kebutuhan manusia. Contohnya saja penjualan barang, membeli, mencari teman, dan bekerja.

Gadget merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki banyak fungsi. Seiring perkembangan teknologi gadget mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur menarik yang mampu membuat hidup manusia menjadi lebih

mudah. Perbedaan gadget dengan benda elektronik lain adalah pembaharuan. Saat ini, gadget terus diperbarui untuk kebutuhan manusia. Gadget atau gawai berfungsi sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, dokumentasi, mendengarkan musik, dan lainnya. Tak hanya itu, gadget dipakai sebagai sarana belajar secara daring atau online. Gadget atau gawai berfungsi sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, dokumentasi, mendengarkan musik, dan lainnya. Tak hanya itu, gadget dipakai sebagai sarana belajar secara daring atau online.¹²

Handphone adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Short Message Service).

Selain fungsi tersebut, sekarang gadget khususnya handphone sudah sangat canggih dan lengkap aplikasinya.¹

Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini handphone bisa dibuat instagram, facebook, whatsapp, imo, telegram, messenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, handphone zaman sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi dari seluruh dunia, game online maupun offline, bahkan handphone dengan merk tertentu dapat digunakan sebagai pengganti remote control.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus, keunikan dan keunggulan lebih dibandingkan dengan perangkat elektronik yang lainnya. Dari fungsi khusus dan keunikan yang dimiliki penggunaan gadget, setiap penggunaannya akan merasa senang dan tertarik untuk memiliki

dan menggunakannya, karena gadget ini selalu memunculkan teknologiterbaru dan sangat canggih yang dinilai memudahkan penggunaanya.

Gadget berbedadengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan padagadget yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Artinya, mulaidari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru dan terkini yang membuathidup semakin mudah dan praktis.

b. Jenis-Jenis Gadget

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangananak-anak dan anak-anak, beberapa jenis-jenis gadget yang seringdigunakan. Jenis-jenis gadget diantaranya :

1) Handphone

Handphone merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasielektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana manadan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya

dengan telepon konvensional saluran tetap. Handphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Perkembangan handphone pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis handphone yang populer saat ini yaitu smartphone dengan menggunakan beberapa operating system seperti iOS, Android, dan Windowsphone.

2) Ipad / tablet

Jenis gadget ini merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

Ipad merupakan sebuah gadget yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi.

3) Netbook

Netbook merupakan sebuah alat perpaduan antara komputerportabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet.

4) Laptop / komputer

Komputer dan laptop merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gadget ini juga membutuhkan operating system agar dapat berjalan, seperti; Windows, Mac, Linux, dan lainnya.

5) **Kamera Digital**

Kamera digital juga masih termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan dari kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

6) **Headset/ Headphone**

Headset atau headphone merupakan gadget yang sering digunakan untuk mendengar musik lebih jelas. Dengan bantuan gadget ini, pengguna dapat menikmati suara musik atau video dengan lebih jelas tanpa harus mengganggu orang lain.

c. Fungsi Gadget

Fungsi utama dari kehadiran gadget adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita. Dengan pemanfaatan yang benar suatu gadget juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan anda. Adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut:

- a. Media komunikasi, Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, laptop, smart watch dan lainnya.
- b. Akses informasi, Sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.
- c. Media hiburan, bisa digunakan untuk mendengarkan musik menonton video dan bisa untuk bermain games.
- d. Gaya hidup, gadget sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, dan bisa dikatakan sebagai mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.¹

1.4 Intensitas Penggunaan gadget

Penggunaan perangkat teknologi (smartphone / laptop) tidak hanya digunakan pada orang dewasa tetapi anak-anak sudah menggunakannya untuk mencari informasi, berkomunikasi, menonton video (youtube) maupun bermain game.¹

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Orang dewasa biasa digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya.

Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakainya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan

anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Browsing adalah suatu aktivitas yang dilakukan di dalam media internet dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak yang bernama web browser atau sering disebut dengan browser saja. Jadi kita juga bisa menyimpulkan bahwa browsing adalah mencari informasi di dalam jaringan internet. Informasi-informasi tersedia begitu banyak dan dalam berbagai format seperti tulisan, gambar, video, dll

Youtube ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyediaan beragam informasi yang sangat membantu.

Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan dilakukan biasanya sendiri atau bersama-sama.

Penggunaan gadget sangat mempengaruhi perilaku anak, karna dengan penggunaan gadget tanpa batas dan kapan saja dapat digunakan membuat kecanduan pada anak terhadap gadget, yang berakibat pada perubahan perilaku, terutama perilaku disiplin anak, seperti anak akan sulit untuk mengatur jadwal kegiatan mandi, makan, tidur, bermain, belajar dan mengerjakan tugas.

Dalam penggunaan gadget tersebut anak akan menghabiskan waktu minimum 1 sampai 2 jam sehari, bahkan 5 jam sehari, frekuensi inilah yang akan membuat anak akan menjadi kecanduan terhadap gadget dengan penggunaan aplikasi didalamnya. Rata-rata waktu anak menghabiskan bermain gadget satu jam sampai dengan 2 jam per hari. Menurut informasi orang tua, anak sudah mulai sibuk dengan aktifitas belajar di sekolah, pulang dilanjutkan bermain dengan teman sebaya dan sore istirahat serta berangkat mengaji.¹³

¹³ TSJ_KEB Jumal Vol.5 No.1 Tahun 2020 ISSN: 2503-2461
<http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSC>

American Academy of Pediatrics (AAP) merekomendasi durasi penggunaan media berbasis layar bagi anak tidak boleh lebih dari 1 sampai 2 jam per hari (American Academy of Pediatrics Committee of Public Education, 2001).¹

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, berkerja dan bisnis. Namun pada faktanya, gadget tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi gadget beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataanya belum layak menggunakan gadget.

Data yang diambil pada tahun 2014 oleh detikINET menunjukkan bahwa sekitar 47 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif smartphone atau sekitar 14% dari seluruh pengguna handphone. Pengguna gadget dari segi usia, anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79,9%, Indonesia menduduki peringkat ke 5 dengan pwnnggunaan gadget terbanyak

didunia.¹ Pada tahun 2014, Kementerian Informasi dan UNICEF melakukan survey yang menghasilkan data bahwa anak pengguna gadget sebagian besar untuk informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. Sedangkan pada tahun 2013, Indonesia Hottest Insight telah melakukan survey dan data yang dihasilkan menunjukkan 40% anak Indonesia sudah melek teknologi atau active internet user. Lebih spesifik lagi, menurutnya 63% anak telah memiliki akun facebook untuk meng-update status, meng-upload foto-foto, dan bermain game online. 9% memiliki akun Twitter, dan 19% anak terlibat secara aktif secara aktif bermain game online melalui gadgetnya¹

Menurut WHO tahun 2013 mencapai 8,1 % balita mengalami gangguan perkembangan, dan 1,92 % anak usia sekolah menyandang retardasi mental. Berdasarkan Depkes RI, 2014 bahwa 16% Balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan.

Semakin panjang durasi interaksi anak dengan perangkat elektronik, semakin parah gangguan yang dialaminya, anak akan menjadi semakin pasif. Para

peneliti pun yakin bahwa apabila anak semakin tergantung pada alat elektronik, maka hubungannya dengan orang tua pun akan merenggang dan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan perilaku sosial emosional terhadap anak.¹⁴

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah inovasi digital berupa alat atau perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk memajukan pekerjaan manusia.

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mementingkan gadgetnya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

¹⁴ Jarot, *Journal Infant Behavior and Development*, 2016

“ anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain” .¹ Pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit / hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali /hari setiap penggunaan. kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan

durasipenggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kalipemakaian.¹

Pemakaian gadgetdengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaianper harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan gadgetmemang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan gadget, bentuk penggunaan gadget pada anak dapatdiklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah.kategori rendahapabila penggunaan gadget hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah,selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedangadalah jika pemakaian gadget berkisar antara 40-60 menit dalam sekalipemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali per hari. Namun apabilapenggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari

secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan gadget yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orangtua pada saat anak usia dini menggunakan gadget, karena pemakaian gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini.

1.5 Pengaruh Penggunaan Gadget di Usia Dini

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini semakin menunjukkan kemajuan yang pesat. Hingga kini manusia telah sampai pada era society 5.0 yang ditandai dengan semakin memusatnya peran teknologi dalam kehidupan umat manusia. Era society 5.0 berupaya menerobos tantangan era sebelumnya yakni era revolusi industri 4.0.¹

Menurut sejarah, revolusi industri pertama atau yang biasa disebut industri 1.0 terjadi pada tahun 1780-an ditandai dengan mekanisme dan pembangkit tenaga mekanik. Hal ini membawa perubahan dari pekerjaan yang

menggunakan tenaga manual ke penggunaan mesin uap. Industri 2.0 dimulaipada tahun 1900-an ditandai dengan ditemukannya listrik. Pada tahun 1960-an industri 3.0 dimulai dan disebut dengan istilah era informasi, digitalisasi danotomatisasi elektronik. Era industri 4.0 pun mulai dikenal publik pada tahun2011.¹⁵ Rekayasaintelegensia dan internet of thing, Globalisasi telah memasuki era revolusiIndustri 4.0. Revolusi industri 4.0 adalah industri yang mengkombinasikanteknologi otomatisasi dengan teknologi cyber. Industri mulai mengenal dunia 2virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, seluruhnya sudah adadi mana-mana. Istilah ini dikenal dengan Internet of Things (IoT).

Konsep society 5.0 memungkinkan manusia untuk mempergunakanilmu pengetahuan berbasis modern untuk memberikan pelayanan bagimanusia. Sesuai dengan tujuan awal bahwa society 5.0 berupaya mewujudkanmasyarakat yang begitu menikmati hidup dan merasakan kenyamanan.Revolusi industri

¹⁵Herdansyah, Decky, " *E-Commerce di Era Industri 4.0 dan Society 5.0.*" *Iqtishaduna: Jumal IlmiahEkonomi Kita* 8, no. 2 (2019), 171.

memberikan perubahan bagi seluruh bidang kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dunia kerja, juga pada gaya hidup manusia yang pastinya sangat berpengaruh pada peradaban manusia di era tersebut.¹

Dampak Penggunaan Gadget Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negative antara lain:

a. Dampak positif Gadget

Memudahkan komunikasi menjadi lebih praktis, Anak yang bergaul dengan dunia Gadget cenderung lebih kreatif, serta memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak.

Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Dan manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan Gadget (Smartphone) yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

b. Dampak Negatif Gadget

Segi Kesehatan

Segi kesehatan dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih, atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada gadget, tablet, atau computer.

Segi Budaya

Segi budaya dampak buruk penggunaan Gadget (Smartphone) diantaranya, luntur adat

atau kebiasaan yang berlaku, masuknya budaya barat secara perlahan, hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta kepada produk asing.

Segi Sosial

Segi sosial dampak buruk penggunaan Gadget (Smartphone) diantaranya cenderung apatis atau asyik dengan gadgetnya sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidup menjadi tidak teratur akibat kecanduan Gadget (Smartphone).¹

Gadget juga berdampak negative yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan

teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu didepan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.¹

B. Dampak positif gadget bagi tumbuh kembang anak usia

Dampak positif sosial bagi tumbuhkembang anak sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak.
2. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan.
3. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena

aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria.

4. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam berkembangnya imajinasi, (melihat gambarkemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih dayapikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
5. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengantulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
6. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatupermainan akan termotovasi untuk menyelesaikan permainan).
7. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, danpemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasarrasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan munculkesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perludipaksa).

C. Dampak negatif sosial media bagi tumbuh kembang anak usia dini

- a. Dari segi fisik komputer dapat menimbulkan rasa nyeri kronik padatangan, pergelangan tangan, punggung dan bahu jika berlangsung lama. dapat mengakibatkan ketegangan pada otot mata karena monitor komputer memancarkan radiasi berbagai sinar seperti inframerah, ultraviolet dan elektromagnetik pemicu penyakit kanker.
- b. Dari segi psikologis pengaruh komputer, internet, video games akan mengikis waktu dan komunikasi dalam keluarga. Anak-anak menjadi lebih tertarik pada dunia interaktif dibanding dengan mengerjakan hal-hal yang biasa mereka kerjakan.
- c. Ketagihan terhadap komputer juga akan mengurangi waktu bermain dengan teman-teman sebaya dan teman sekelas, sehingga anak akan tumbuh dengan kondisi kekurangan sosialisasi.
- d. Anak usia dini adalah peniru ulung, maka dengan seringnya bermain video games yang biasanya para jagoan menyelesaikan

masalah dengan cara memukul atau menembaki. Hal ini secara

tidak langsung mengajarkan perilaku kekerasan pada anak.

- e. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube.

Tanda-tanda anak kecanduan gadget Maulina (2013) dalam penelitian Pebriana (2017) mengatakan beberapa anak usia dini kecanduan gadget, yaitu :

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
3. Cenderung sering membantah suatu perintah dan mudah marah, emosi jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget.
4. Sensitive atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara

apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu jam tidurnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK PGRI 70 Gebangsari dari 12 anak-anak ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan gadget. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget berjenis smartphone maupun tablet pc. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan.¹⁶ Kebiasaan anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain game akan sangat berpengaruh pada kejiwaannya. Ia menemukan bahwa kesulitan psikologis meningkat sebesar 60% pada anak-anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game dari sini sangat jelas bahwa anak yang suka main game melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai

¹⁶ Wahyu Novitsari, (2016) "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial AUD Usia 5-6 Tahun" dalam *Jurnal PAUD Teratai* [online] volume 05 nomor 3 Tahun 2016 h.182-186. Tersedia : Email: nurul_art77@yahoo.com [senin, 16 Januari 2022]

masalah mental seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bisa bersosialisasi dan emosional.

Game yang dimaksudkan seperti game pertarungan, game edukasi dan game lainnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggal. Sehingga interaksi sosial antara anak-anak. Penggunaan aplikasi gadget yang baik untuk anak :

1. mengatur waktu atau jam
2. mengkhususkan gadget anak
3. menggunakan pemblokiran iklan
4. memeriksa gadget anak
5. membatasi koneksi internet
6. memilih sesuai usia anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan. sekitar berkurang, bahkan

semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya.

D. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang relevan atau tinjauan pustaka yang memaparkan penelitian-penelitian terdahulu yang dianalisis. Hal ini bertujuan untuk menjaga keasliannya dapat diketahui. Di bawah ini beberapa ringkasan penelitian terdahulu yang sesuai peneliti :

- 1) Putri Hana Pebriana (2017) yang berjudul “ *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*” . Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. Dengan ini menunjukkan gadget memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.
- 2) Arifudin, Ardias Bara (2020) yang berjudul “ *Dampak Negatif Penggunaan*

Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak , ia mengatakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako kecamatan Nuha. Penelitian kualitatif jenis survey ini memiliki populasi ibu rumah tangga sebanyak 120 ibu-ibu yang terhimpun dalam majelis taklim sekecamatan nuha. Sampel sebanyak 19 orang yang terpilih secara random. Data yang terkumpul di analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa cukup banyak dampak negatif yang mempengaruhi perkembangan anak disebabkan oleh gadget.

- 3) Titik Mukarromah (2019) yang berjudul *" Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Social Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak"* , ia mengatakan penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada perkembangan social anak usia dini di dusun setia bumi kecamatan seputih banyak. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian

ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjaminan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif.

- 4) Puji Asmaul Chusna, dalam jurnal *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan* yang berjudul “ *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*” . Dalam penelitian Puji Asmaul Chusna ini sama-sama membahas tentang bahaya penggunaan Gadget Terhadap Anak, dalam jurnal ini juga sama-sama membahas tentang kemajuan atau perkembangan teknologi sekarang ini yang sangat diminatibukan hanya dikalangan orang dewasa namun juga di kalangan anak-anak juga, dalam penelitian ini juga membahas dampak bahaya penggunaan gadget untuk perkembangan anak usia dini.
- 5) Enny Fitriahadi dan Menik Sri Daryanti, dalam Monograf penelitian yang berjudul “*Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian*”. Dalam penelitian

ini, peneliti sama sama membahas tentang Penggunaan gadget oleh anak, dengan dampak sebagai Gangguan Pemusatan Perhatian.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tinggi yaitu ≥ 2 jam/hari dan terjadi gangguan pemusatan perhatian pada anak usia dini. Hasil analisis statistik yang digunakan ini adalah penelitian kuantitatif chi-square dengan nilai p-value 0,000, terdapat gangguan pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap gangguan pemusatan perhatian pada anak usia dini.

- 6) Inarah Huwainah dengan judul “ Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak Assalam Sukarame Bandar Lampung” . Dari hasil penelitian dapat disimpulkan secara umum gerak dan lagu bisa mengembangkan sosial emosional anak.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan, sehingga kedua penelitian relevan di atas berbeda dengan penelitian penulis, karena penulis lebih fokus kepada library, sehingga hasilnya juga akan berbeda

jauh. Penelitian penulis akan menghasilkan konsep-konsep melalui analisis konsep yang dipaparkan para pakar pendidikan dan analisis lebih lanjut dalam perspektif Islam.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan dari setiap penelitian. Penelitian di atas membuktikan bahwa adanya pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, penelitian di atas sebagai penguat penelitian pada pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang.

E. KERANGKA PIKIR

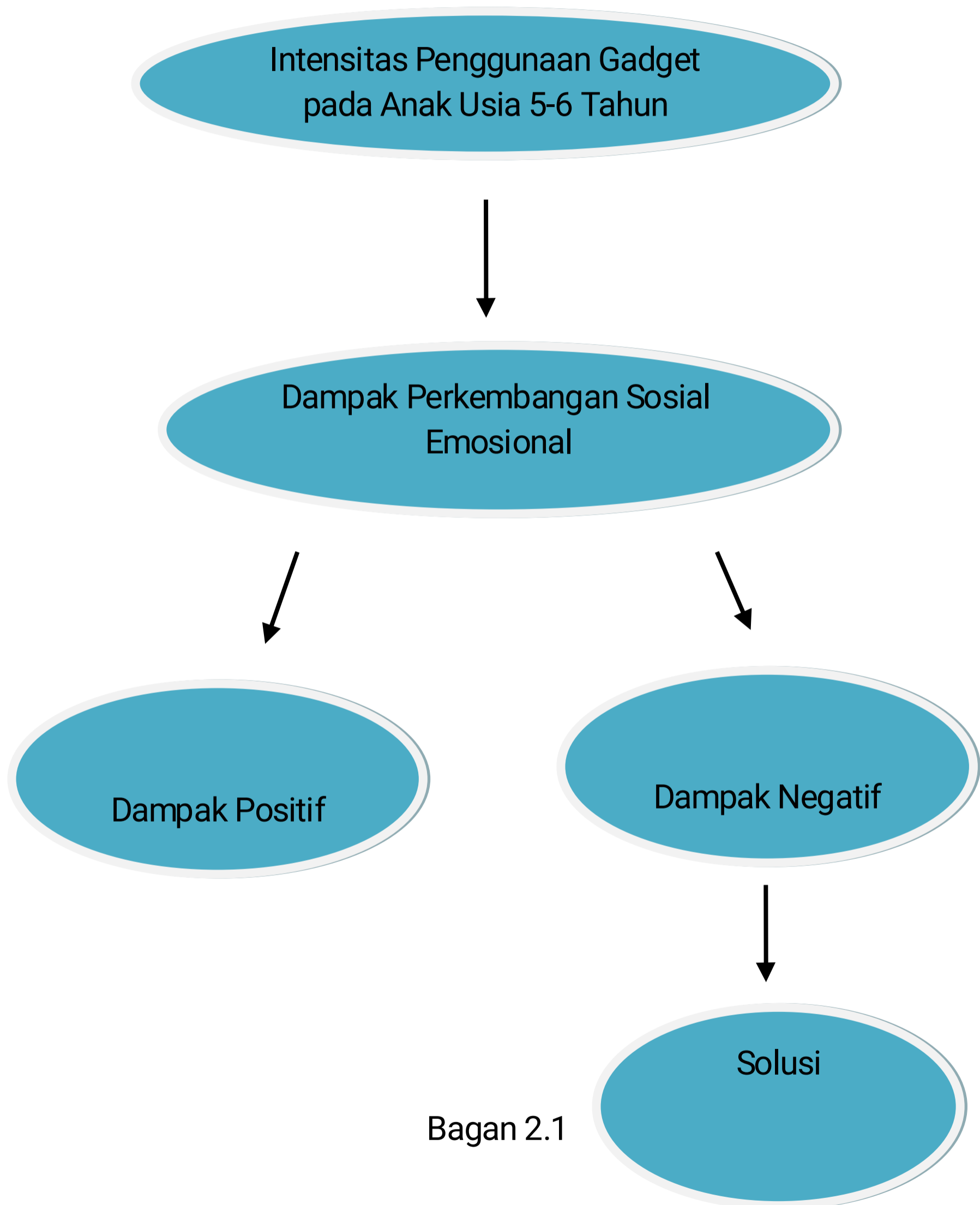
Gadget adalah bagian dari alat komunikasi yang pada saat ini menjadi bukti kemajuan dari berbagai kondisi, untuk itu dari orang dewasa sampai anak-anak sulit untuk menghindari tidak menggunakan gadget dan dari alat ini sebagai bagian untuk memenuhi kebutuhan komunikasi. Gadget saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, perkantoran, maupun anak-anak. Gadget membawa dampak negatif dan positif

bagi anak, jika di gunakan secara berlebihan tanpa ada pengawasan dari orang tua maka akan menyebabkan anak menjadi kecanduan, anak akan menjadi malas belajar dan mengabaikan perintah orang tua dan membuat perkembangan sosial anak menjadi terganggu dimana pada anak usia dini seharusnya bermain dengan teman sebaya dan orang-orang sekitar.

Namun dengan adanya gadget anak malah asyik sendiri bermain dirumah sehingga perkembangan sosial anak akan terhambat. Selain dampak negatif tersebut gadget juga membawa dampak positif bagi anak diantaranya dalah anak akan memiliki imajinasi yang tinggi, rasa percaya diri dan melatih kecerdasan. Pengaruh tersebut tidak hanya dirasakan ketika berada di rumah namun akan berpengaruh juga ketika anak berada di lingkungan sekolah. Perkembangan yang semakin maju tersebut menyebabkan terjadi beberapa pergesaran bentuk dan prilaku perkembangan anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan kerangka berpikir sebelum melakukan penelitian sebagai dasar dalam meneliti "Dampak Intensitas Penggunaan Gadget

Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang"



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode adalah salah satu faktor yang berperan cukup penting dan sangat menentukan dalam penelitian, hal ini karena metode mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Metode disini merupakan jalan yang berkaitan dengan cara kerja dalam mencapai sasaran yang diperlukan bagi penggunaannya, sehingga dapat memahami obyek sasaran yang dikehendaki dalam upaya mencapai sasaran atau tujuan pemecahan. Sedangkan penelitian adalah usaha untuk mencari apa yang dilakukan dengan suatu metode tertentu dengan cara hati-hati, sistematis, serta sempurna terhadap permasalahan sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan atau menjawab masalahnya.¹

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena data-data yang dikumpulkan merupakan data-data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk

memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹

Metode penelitian kualitatif sering juga disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting).¹ Penelitian pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui tentang faktor dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Dengan pendekatan fenomenologi oleh Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang pada masa lalu, sekarang dan akan datang). Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Dimana manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas

dasar pengalaman bersama. Jadi hasil penelitian inibukanlah berupa sebuah angka-angka melainkan hasil dari pengukuran, akantetapi berupa informasi.

Menurut Creswell, penelitian kualitatif adalah metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan, prosedur-prosedur, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menafsirkan data. Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data dapat digunakan seperti, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

“ Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Afifuddin & Saebani, 2012:57)” .

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan dimana peneliti adalah instrument kunci. Oleh karena itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga nanti dapat bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksikan obyek yang diteliti menjadi lebih jelas.

B. Tempat dan Subyek Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang. Sedangkan waktu penelitian ini dilakukan mulai Bulan Desember 2022.

2. Subjek penelitian

Subjek Penelitian yaitu lingkungan anak usia dini 5-6 tahun TK PGRI 70 Gebangsari Semarang. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan istilah subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang berjumlah 12 anak yang masih banyak terdapat menggunakan gadget di usia 5-6 tahun di TK PGRI 70

Gebangsari Semarang. Peneliti bermaksud mengembangkan penelitian ini dari informan kunci yang kemudian yang menyebar kepada informan yang lain berdasarkan keterangan informan kunci¹⁷.

C. Data dan Sumber Data

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan Data

a. Data primer

Data primer adalah “ data yang langsung memberikan data kepadapengumpul data” .

¹ Maksudnya yaitu data lapangan yang mengungkapkan langsung mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang. Adapun contoh sumber data primer yaitu data yang didapatkan langsung penulis dari kepala sekolah, wali kelas, guru pembantu di kelas serta wali murid ketika melakukan

¹⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 81

wawancara, dan ada beberapa metode yang digunakan untuk penulis untuk mendapatkan data primer yaitu metode, survey, metode observasi, dan metode wawancara.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder pada umumnya dapat berupa data yang diperoleh melalui referensi buku, yang didapatkan dari perpustakaan atau laporan penelitian terdahulu. Data sekunder adalah data pendukung utama. Data ini dapat bersumber dari literatur-literatur yang mendukung operasional penulisan hasil penelitian.¹ Adapun fungsi dari data sekunder sendiri adalah untuk mendukung atau memperkuat serta sebagai bahan perbandingan data primer.

Berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa data sekunder yaitu data yang digunakan pengumpulan data primer melalui

dokumentasi dan catatan yang berkaitan dengan objek penelitian sebagai pelengkap data yang lainnya, yang dapat menunjukkan kondisi objektif TK PGRI 70 Gebangsari Semarang seperti profil sekolah, jumlah murid dan data lainnya yang berhubungan dan berpengaruh terhadap objek penelitian ini.

2. Sumber Data

Menurut Sugiyono (2013:15) sumber data penelitian ini adalah kata-kata, peristiwa, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini sumber data yang didapatkan yaitu pencatatan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara (catatan lapangan) dan sumber data adalah dimana data diperoleh. Adapun data diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

- a. Sumber data berupa manusia, yakni orang tua
- b. Sumber data berupa suasana, dan kondisi lingkungan
- c. Sumber data berupa dokumentasi, berupa foto kegiatan, arsip dokumentasi resmi yang berhubungan dengan TK.

Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan maka dalam penelitian ini diperlukan sumber data. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Anak Anak TK PGRI 70 Semarang Kelompok B Usia 5-6 Tahun.
2. Kepala sekolah sekaligus Guru Kelompok A.
3. Orang tua siswa

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan suatu proses penyelidikan yang mirip dengan pekerjaan detektif. Dari sebuah penyelidikan yang dihimpun data-data utama dan sekaligus data tambahannya. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, sedangkan data tertulis, foto, dan statistik adalah data tambahan. Sebelum menguraikan teknik pengumpulan data berikut ini akan dijelaskan tentang subjek penelitian. Dalam penelitian kualitatif dikenal istilah subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi (pengamatan)

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan “ Observasi dibutuhkan untuk memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara.

Observasi dilakukan terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti, dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara (Afifuddin & Saebani, 2012:134)” .

Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas atau natural setting yang holistik, kompleks, dan rinci.¹

Lebih jelas lagi Patton (Afifuddin & Saebani, 2012:134) mengatakan tujuan observasi adalah mendeskripsikan

setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

Salah satu hal yang penting namun sering dilupakan dalam observasi adalah mengamati hal yang tidak terjadi. Hasil observasi menjadi data penting karena alasan-alasan berikut :

- a. Peneliti akan mendapatkan pemahaman lebih baik tentang konteks dalam hal yang akan diteliti akan atau sedang terjadi.
- b. Observasi memungkinkan peneliti untuk bersikap terbuka, berorientasi pada penemuan dari pembuktian dan mempertahankan pilihan untuk mendekati masalah secara induktif.
- c. Observasi memungkinkan peneliti melihat hal-hal yang oleh subjek penelitian sendiri kurang disadari.
- d. Observasi memungkinkan peneliti merefleksikan dan bersikap intropektif terhadap penelitian yang dilakukan.

2. Wawancara

Wawancara (interview) adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpulan data) kepada responden jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam. Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya jawab secara langsung. Menurut Patton (Afifuddin & Saebani, 2010:131) dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara, interviu dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Dokumentasi yang diteliti dapat berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen resmi. Metode atau teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Metode dokumentasi ini merupakan metode pengumpulan data yang berasal dari sumber nonmanusia. Salah satu bahan dokumenter adalah foto.

Foto bermanfaat sebagai sumber informasi karena mampu membekukan dan menggambarkan peristiwa yang terjadi.

Akan tetapi, peneliti tidak boleh menggunakan kamera sebagai alat pencari data secara sembarangan. Sebab, orang akan menjadi curiga, gunakan kamera ketika sudah ada kedekatan dan kepercayaan dari objek penelitian dan mintalah izin ketika akan menggunakannya. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan akan membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan membantu dalam membuat interpretasi data.

Selain itu, dokumen dan data-data literer dapat membantu dalam menyusun teori dan melakukan validasi data.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuan ini dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan data setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa kreatifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah penuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu Reduksi data, Penyajian data, Kesimpulan.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan keluasan dan kedalaman wawancara yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari data tertulis di lapangan. Selain itu, reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang mengarahkan data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam hal ini Miles dan

Huberman (1984) menyatakan bahwa yang ¹⁸ paling sering digunakan untuk penyaji data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerjaselanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. ¹ Setelah penelitian mendapatkan data maka data-data tersebut disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif karena penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dimana didalam kualitatif hanya menjabarkan apa yang terjadi dilapangan. Penyajian data yaitu sekumpulan informasi atau narasi dalam bentuk teks naratif yang dibantu dengan tabel maupun bagan yang bertujuan untuk mempertajam pemahaman peneliti terhadap informasi yang diperoleh tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

3. Kesimpulan

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 242.

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.¹

Kegiatan ini merupakan suatu pengecekan kembali data-data yang telah tersaji dan ada sejak pertama memasuki lapangan serta selama proses pengumpulan data dan analisis penarikan hubungan, pola, persamaan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan.

F. Keabsahan Data

Uji keabsahan data adalah upaya untuk memberikan jaminan data yang diperoleh dapat dipercaya kebenarannya (valid). Dalam mengujian keabsahan data metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk menguji keabsahan data yaitu: Uji kredibilitas data, Uji transferability, Uji dependability, dan Uji confirmability. ¹

Dalam uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi merupakan suatu cara mendapatkan data yang benar-benar absah dengan menggunakan pendekatan metode ganda. Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan data sebagai perbandingan terhadap data satu dengan data yang lain. (Iman Gunawan, 2015: 219).

Untuk menguji keabsahan data hasil penelitian dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

Triangulasi

Triangulasi data dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian dalam penelitian ini, uji keabsahan data yang dilakukan, peneliti menggunakan penelitian dengan macam macam jenis triangulasi (jenis triangulasi sumber, triangulasi tehnik, triangulasi waktu).

1. Triangulasi Sumber

Menguji kreadibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Peneliti bermaksud menggali data tentang pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan sosial dan emosional anak, dampak negatif dan positif menggunakan gadget bagi anak usia dini di TK PGR 70 Gebangsari Semarang.

Adapun untuk mencapai kepercayaan tersebut, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan oleh orang tua dengan apa yang dikatakan oleh anak.

- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Dalam hal ini peneliti berusaha membandingkan data dari hasil wawancara guru, Orangtua dan kepala sekolah TK PGRI 70 Gebangsari Semarang.

2. Trianggulasi teknik

Untuk menguji kreadibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Metode ini digunakan oleh peneliti setelah mendapatkan hasil wawancara yang kemudian di cek dengan hasil observasi dan dokumentasi.

3. Trianggulasi waktu

Trianggulasi waktu ini sangat mempengaruhi kreadibilitas data. Pengecekan data dengan cara pengumpulan data melalui observasi dan wawancara pada waktu yang berbeda. Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara pada saat narasumber masih fresh, tidak banyak masalah akan memberikan data yang valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam pengujian kredibilitas data dapat

dilakukan dengan caramelakukan pengecekan dengan cara wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.¹⁹ Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara dilakukan di pagi hari.

Di sini peneliti tidak melakukan wawancara atau observasi sekali, namun berkali-kali dan adanya pengecekan kesehatan narasumber saat diwawancarapeneliti harus mengetahui apakah saat melakukan wawancara keadaan narasumber sedang dalam kondisi sakit atau tidak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penulis melakukan validitas untuk menunjukkan tingkat ketepatan dan kesahihan suatu instrument. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data yang dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dan yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 274.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan gadget terhadap anak usia dini merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunaannya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan gadget pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini.

1. Observasi di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang

Pada penelitian ini seperti yang ada dipenjelasan sebelumnya, bahwa peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian kualitatif lapangan. Penelitian kualitatif

lapangan adalah penelitian yang datanya diperoleh dari lapangan, baik secara lisan maupun secara tertulis. Peneliti menganalisis Pengaruh gadget terhadap perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Gebangsari kecamatan Genuk.

Peneliti menggunakan tiga teknik untuk mengumpulkan data, tiga teknik tersebut yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti telah melakukan penelitian di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang. Berikut akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di TK PGRI 70 Gebangsari Kecamatan Genuk. Jumlah siswa yang diteliti pada kelompok B di TK PGRI 70 Gebangsari adalah 12 orang, selain siswa peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan 7 orang tua siswa dan Kepala Sekolah TK PGRI 70 Gebangsari sekaligus Guru Kelompok A, jadi penelitian dilakukan di 2 tempat yaitu di Sekolah dan di Rumah, Wawancara dilaksanakan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur terhadap 8 orang narasumber kunci dengan rincian 1 orang Kepala TK, 7 orang tua siswa. Data yang tidak terungkap melalui

wawancara, dilengkapi dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan juli. Untuk memperkuat substansi hasil wawancara dan observasi, maka dilakukan penelusuran terhadap dokumen dan arsip yang ada. Maka hasil dari penelitian tersebut sebagai berikut :

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orangtua peserta didik dan Kepala Sekolah sekaligus guru kelompok A disekolah TK PGRI 70 Gebangsari Semarang tentang adanya dampak positif maupun negative dalam penggunaan Gadget terhadap sosial emosional anak. Hal ini dijelaskan oleh ibu Yarmi Ida Cahyaningrum selaku Kepala Sekolah sekaligus guru kelas B yang menjadi subyek penelitian penulis.

Sebagaimana hasil dari observasi dan wawancara sebagai berikut :

Menurut ibu Yarmi Ida selaku Kepala sekolah sekaligus guru kelompok A TK PGRI 70 Gebangsari Semarang, Sosial Emosional adalah perkembangan yang

sangat penting bagi anak usia dini. Berikut wawancara dengan ibu Ida :

“ Sosial Emosional itu sangat penting ya, mengapa penting? Karna dimana pada tahap ini anak belajar untuk mandiri. Apalagi pada era globalisasi sekarang ini banyak sekali anak yang bermain Gadget, nah tentu saja itu pasti ada dampak pengaruhnya termasuk social emosional anak, banyak sekali anak yang tidak mau bermian dengan teman, lebih memilih sendiri lebih tepatnya bersikap indivual lah ya, tidak mau berbagi atau meminjamkan apa yang ia punya, tentu saja itu sangat penting untuk diperhatikan agar kedepannya sosial emosional anak ini lebih baik perkembanganya” .

TK PGRI 70 Gebangsari Semarang menerapkan berbagai kegiatan sebagai cara untuk mengembangkan Sosial Emosional peserta didik PGRI 70 Gebangsari Semarang. Yang paling umum adalah dengan menyediakan arena bermain Outdoor dan Indoor yang dapat digunakan oleh peserta didik. TK PGRI 70 Gebangsari Semarang jugamenerapkan beberapa permainan lainnya seperti yang diungkap oleh ibu Ida:

“ Ya permainan Outdoor juga penting untuk mendorong sosial emosional anak ketika bermain

dengan teman-temannya kan ya, kalo di Outdoor itu biasanya anak bermain seperti Ayunan, prosotan, jungkat-jungkit, tangga majemuk, jaring jaring, biasanya anak bermain Outdoor itu ketika pagi datang disekolah sambil menunggu teman teman yang lain dan waktu masuk ke kelas untuk belajar dan waktu istirahat, namun kadang lanjut ke permainan Indoor seperti bermain mainan yang disediakan dikelas, bermain lego dan balok, buku cerita, jadi biar gak bosan si anak setiap hari main dikelas gitu kan...”

Menurut ibu Ida selaku kepala sekolah dan guru kelompok A TK PGRI 70 Gebangsari Semarang mengungkapkan bahwa masih ada beberapa anak yang sosial emosionalnya belum berkembang, berikut ungkapan ibu Ida:

“ Ya, masih ada beberapa anak yang belum berkembang Sosial Emosionalnya, ada yang belum mau berbagi dengan temanya, ada yang belum mau bermain bersama teman, ada yang belum mau meminjamkan apa yang dia punya pun masih ada, jadi begitu....”

Setelah Observasi dan wawancara terhadap kepala seekolah sekaligus guru kelompok A lanjut wawancara kepada Orang tua peserta didik guna

mengetahui apakah anak ketika dirumah bermain Gadget?

Apa saja yang di mainkan? Berapa lama anak diperbolehkan bermain gadget? Apa alasan orang tua memperbolehkan anak bermain gadget? Dan adakah dampak positif dan negative nya anak bermain gadget? Berikut jawaban dari beberapa orang tua yang penulis masukan antara lain:

“ Iya benar memang Caca dan Lala bermain gadget, namun sekarang sudah saya batasi karna kelamaan dan keseringan main gadget mata Caca jadinmerah jadi saya takut kan akhirnya untuk beberapa hari tidak saya kasih lagi, dan sekarang misalnya main gadget pun saya batasi waktunya, kadang Caca seringnya liat youtube sih ya...kalo game jarang, alasanya karna kadang ngamuk si dan kurang semangat nanti belajarnya kalo gak dikasih jadi yaudah lah ya kasih ajacuma kita sebagai orang tua batesin aja gitu”

“ Benar, iya main sih cuma saya batasin waktu gak lama-lama cuman untuk nyelingin soalnya kalo belajar terus pasti bilanganya capek, yaa...untuk hiburan saja sih sebenarnya, biasanya yang di mainkan itu youtube sama game yang bola-bola kecil begitu..alasanya ya itu tadi kadang anaknya kalo belajar terus capek katanya jadi yasudah saya juga ngasihnya itu gadget.”

Penulis melakukan observasi pada tanggal 13 Februari 2023 sampai dengan 8 Maret 2023 dengan jumlah peserta didik yaitu 12 anak dengan 2 laki-laki 10 perempuan. Yang ditemukan oleh penulis bahwa guru sudah menyiapkan RPPH sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini di kuatkan dengan penuturan ibu Ida selaku guru kelompok A bahwa guru selalu menyiapkan RPPH/RPP sebelum kegiatan dilaksanakan agar tercapainya hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut dibenarkan oleh ibu Ida, menurut ibu Ida,

“ Pembuatan RPPH dilakukan agar kegiatan yang nantinya akan dilakukan menjadi lebih tersusun dalam pelaksanaan pembelajarannya. Dari hasil pernyataan diatas dapat dilihat bahwasanya guru Taman Kanak-kanak PGRI 70 Gebangsari menyusun pelaksanaan pembelajran harian sebelum melakukan kegiatan.”¹

Berdasarkan hasil wawancara mengenai penggunaan Gadget terhadap perkembangan Sosial

Emosional anak peserta didik TK PGRI 70 Gebangsari masih ada beberapa yang belum berkembang social emosionalnya. Oleh karena itu guna lebih lanjut untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak perlu melakukan observasi melalui metode pemberian tugas kelompok anak usia 5-6 tahun guna melihat perkembangan sosial emosional anak. Berikut langkah-langkah pembagian tugas kelompok:

1. Guru Menyusun Perencanaan

Pada tahap awal upaya seorang guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu merencanakan materi apa yang akan disampaikan dan menyiapkan media yang akan dipakai oleh peserta didik dalam kegiatan perkembangan sosial emosional peserta didik. Pada tahap ini guru merencanakan pula materi pembelajaran apa yang akan digunakan. Guru memilih tema dan bahan main yang sesuai dengan kebutuhan anak dan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

Guru memilih pembelajaran sesuai aspek perilaku yang akan ditingkatkan, yaitu metode pemberian tugas kelompok, guru membuat penilaian proses belajar meningkatkan perkembangan sosial emosional dan hasil belajar, yaitu anak dapat bekerjasama dalam mengerjakan tugas, anak saling menolong dalam menyelesaikan tugas, dan anak bertanggung jawab membereskan alat-alat permainan yang digunakan dalam belajar.

Menurut ibu Ida kendalanya cuma sedikit yang berangkat, karna kebanyakan anak TK sering tidak berangkatnya. Oleh sebab itu guru juga harus menjalin komunikasi yang baik dengan orangtua Murid.

2. Pelaksanaan Pemberian Tugas Kelompok

Sebagaimana dijelaskan pada tahap perencanaan, pelaksanaan awal pada tahap awal ini guru memperkenalkan terlebih dahulu secara umum tentang tugas kelompok anak yang akan di berikan ke peserta didik.

a.) Pembagian Kelompok

Pada tahap ini guru membagikan kelompok kepada anak agar anak tidak ada yang individual, saling bekerjasama, mau berbagi satu sama lain. Karna gunanya bermain kelompok ini tentu sangat penting guna melatih mental anak supaya nanti ketika sudah menjadi dewasa anak mau bersosial kepada orang lain.

b.) Menjelaskan Cara Mengerjakan

Pada tahap ini guru menjelaskan kepada anak tentang cara mengerjakan tugas kelompok dan memberi intruksi kepada anak tentang cara bermain. Serta memberi pengertian kepada anak agar mau bergantian bermain atau mau meminjamkan barang yang ia punya kepada temannya. Serta bersedia untuk bersosialisasi saling membantu atau kerjasama berasama teman yang lainnya.

3. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK PGRI 70 Gebangsari, dimana diakhir kegiatan setelah melakukan pelaksanaan bermain guru

melakukan evaluasi untuk mengulas kembali kegiatan bermain yang telah dilaksanakan tadi.

Pada saat mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan guru bertanya apakah anak dapat melaksanakan tugas kelompok, apakah anak dapat bekerjasama dengan teman, dan apakah anak mampu menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dari hasil data Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK PGRI 70 Gebangsari, maka penulis menyajikan data sebagai berikut :

Indikator dan Sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK PGRI 70 Gebnagsari Semarang

Indikator	Sub Indikator
Bersikap kooperatif dengan teman	a. Dapat bekerjasama dengan teman b. Dapat melaksanakan tugas kelompok
Mengekspresikan	a. Mengekspresikan emosi dalam

Emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang, sedih, antusias dll)	berbagai situasi b. Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	a. Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai b. Bertanggung jawab atas tugasnya
Menunjukkan sikap toleransi	a. Mau meminjamkan miliknya b. Mau berbagi dengan temanya

Tabel 4.1

Indikator dan Sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak¹

Tabel diatas adalah Indikator dan sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini yang diambil dalam Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Melihat tabel diatas, terdapat data hasil penelitian perkembangan social emosional anak yang menggunakan gadget. Berikut tabel dibawah ini :

NO	Nama Anak	Indikator Penelitian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Afifah Septiani Aulia Kumalasari	MB	BB	BB	BB	MB
2.	Asyalina Yumna Maladippa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3.	Azizah April Tri Wulandari	MB	BB	MB	BB	BSH
4.	Azzahra Safa Putri Nugroho	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5.	Devi Aprilia Putri	BSH	BB	MB	BSH	BSH
6.	Gilang Maulana Putra	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
7.	Kalycha Shareem	BSH	MB	MB	BSH	BSH

	Sabrina					
8.	Kalya Shareem Sabrina	MB	BSH	BSH	MB	BSH
9.	Kayla Sabrina Khairunnisa	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
10.	Muhammad Ridho Satrio	BB	MB	BSH	MB	BSH
11.	Shaquenna Akhira Purnomo	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
12.	Aqiella Qariena Putri	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH

Tabel 4.2

Sumber : Data hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dinidi TK PGRI 70 Gebangsari Semarang.

Ket : BB (Belum Berkembang)
 MB (Masih Berkembang)
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang. Penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 anak sebagai berikut :

1. Perkembangan Sosial Emosional Afifah Septiani Aulia Kumalasari, dari data penilaian dalam Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Afifah dalam item pertama mulai berkembang Sosial Emosionalnya, Afifah mulai mampu bersikap kooperatif mampu bekerjasama dengan teman dan mulai maksimal dalam bekerja kelompok.

Selanjutnya di item yang kedua Afifah masih belum mampu untuk berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item ketiga mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri

sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya. Dan

item yang keempat belum berkembang, belum mau meminjamkan miliknya dan belum mau berbagi dengan temanya.

2. Dari awal perkembangan sosial emosional Asyalina memang sudah bagus atau “ Berkembang Sesuai Harapan” ,
3. pada item pertama dan kedua Asya sudah mampu untuk bersikap kooperatif dengan temannya, dan sudah mampu mengeskpresikan emosi dalam berbagai situasi, dan pada item ketiga Asya sudah memiliki sikap gigih , melaksanakan tugas sampai selesai, selanjutnya pada item keempat Asya sudah mampu bersikap toleran terhadap temannya.
4. Perkembangan Sosial Emosional Azizah pada item pertama mulai mampu bersikap kooperatif dengan temannya, dan pada item kedua Azizah belum mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item ketiga Azizah belum berkembang, belum mampu menyelesaikan tugas

sendiri sampai selesai dan belum mampu bertanggung jawab atas tugasnya. Selanjutnya pada item keempat Azizah juga sudah berkembang dan sudah mampu bersikap toleran dengan temannya.

5. Perkembangan sosial emosional Safa pada item pertama mulai berkembang mampu bersikap kooperatif dengan teman temannya, pada item kedua sudah berkembang sesuai harapan mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi. Pada item ketiga dan keempat sudah berkembang sesuai harapan mampu mengerjakan tugas sampai selesai, bertanggung jawab dengan tugasnya dan mampu bersikap toleran dengan temanya.
6. Perkembangan sosial emosional nya Devi pada item pertama sudah berkembang, dapat bekerjasama dengan teman, pada item kedua Devi masih belum bisa mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, dan pada item ketiga mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, selanjutnya item yang ke empat Devi sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran

terhadap temannya atau bisa dibilang "Berkembang Sesuai Harapan" .

7. Perkembangan sosial emosional Gilang pada item pertama mulai berkembang mau bersikap kooperatif dengan temannya, pada item yang kedua Gilang berkembang dengan baik, mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi dan berantusias melakukan kegiatan yang diinginkan, selanjutnya pada item ketiga Gilang sudah berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya. Dan yang item keempat Gilang sudah berkembang mampu menerapkan sikap toleran bersama temanya.
8. Perkembangan sosial emosional Caca pada item pertama sudah " Berkembang Sesuai Harapan" mampu bersikap toleran dengan temannya, pada item kedua pun sama sudah mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi. Dan pada item ketiga dan keempat mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya, serta mampu bersikap tolerann dengan temanya.

9. Perkembangan sosial emosional Lala pada item pertama sudah berkembang sesuai harapan mau bersikap kooperatif dengan temanya, pada item kedua Lala mulai berkembang berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, dan pada item ketiga mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya, selanjutnya pada item keempat sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran dengan temanya.
10. Perkembangan sosial emosional Kayla pada item pertama mulai berkembang mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item kedua mulai berkembang mulai mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, pada item ketiga mulai berkembang mulai mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya, selanjutnya pada item keempat Kayla mulai berkembang mampu menunjukkan sikap toleran walaupun hanya dengan satu teman saja.
11. Perkembangan sosial emosional Ridho pada item pertama Belum Berkembang masih belajar bersikap

kooperatif dengan temannya, pada item kedua dan ketiga mulai berkembang.

12. Perkembangan sosial emosional Akhira pada item pertama sudah “ Berkembang Sesuai Harapan” sudah mampu bersikap kooperatif dengan temannya, pada item kedua dan ketiga juga sudah berkembang mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan dan mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai serta bertanggung jawab akan tugasnya, terakhir pada item keempat juga sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran.
13. Perkembangan sosial emosional Aqiella sudah “ Berkembang Sesuai Harapan” sudah mampu bersikap kooperatif dengan temannya, sudah mampu berantusias dalam kegiatan yang diinginkan, pada item ketiga mau mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya, selanjutnya yang keempat mampu menunjukkan sikap toleran terhadap teman.

Keterangan:

1. Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman-temannya.
2. Anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dll)
3. Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
4. Anak mampu menunjukkan sikap toleransi

Ditarik kesimpulan dari data diatas menunjukkan hasil perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK PGRI 70 Gebangsari dapat dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan.

2. Hasil Observasi Dirumah

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung darikebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudahdigunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan olehorang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasiatau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaianpada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya

sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video.

Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat video pembelajaran.

Pemberian nasihat dan pengertian terhadap anak harus disampaikan secara perlahan dan bertahap. Karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental pada kehidupan selanjutnya.

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orangtua anak Kelompok B TK PGRI 70 Gebangsari :²⁰

1. Penggunaan dan Kepemilikan Gadget

NO	Nama Anak	Durasi Pemakaian	Kepemilikan
1.	Azzahra Safa Putri Nugroho	2-3 Jam	Menggunakan HP Ibunda
2.	Devi Aprilia Putri	1-2 Jam	Menggunakan HP Ibunya
3.	Aqiella Qariena Putri	2-3 Jam	Hp Sendiri, Tablet
4.	Gilang Maulana Putra	3 Jam	HP Sendiri
5.	Kalycha Sabrina Shareem	2,5 Jam	HP Sendiri
6.	Kalyla Sabrina Shareem	2,5 Jam	HP Sendiri
7.	Muhammad Ridho Satrio	2 Jam	HP Ayahnya
8.	Shaquenna Akhira	3 Jam	Hp Sendiri, Tablet

²⁰Hasil wawancara dengan orangtua murid

	Puromo		
--	--------	--	--

Tabel 4.3

Informasi ini didapat dari wawancara dengan beberapa orangtua anak Kelompok B TK PGRI 70, dengan pertanyaan Apakah anak memiliki gadget, sejak kapan anak mulai menggunakan gadget dan alasan orangtua memberikn gadget :

- a. Devi mulai menggunakan gadget sejak Kelompok A, karena mulai penasaran dengan Game yang sering diceritakan teman temannya. Ibu Kusponiyah mengatakan :

"Iya bun, Devi tuh mulai main hp pas udah sekolah malah, jadi ya mulai sekitar usia 4 tahunan. Sebelumnya ya dia paling main sama temennya didepan rumah atau kalo ga ya sepedaan.

Saya berikan, karena saya juga kadang kasihan kalo dia ngerengek minta main HP" ¹

- b. Menurut penuturan dari Ibunda Safa ¹, *"Safa mulai mengenal gadget itu awalnya karna saya titipkan*

sama tantenya, biar dia mau makan lahap, disuapin sambil liat lagunya cocomelon". Safa mengenal gadget ketika mulai usia 1 tahun. Ketika Safa mulai aktif bergerak dan susah untuk didudukkan keyika disuapin.

- c. Ayah Aqiella, mengatakan "*Aqiella menggunakan HP ketika usia 2,5tahun, ketika dia sudah mulai tau merengek untuk melihat video video.*"¹
- d. Kakak Gilang mengatakan "*Setau saya, adik saya mulai mengenal gadget itu pas dia udah mulai ngert kalo disekitarnya pada main HP, terus dia ikutan liat, kadang dia juga main game bareng saya, kadang liat aja,kalo tidak salah sekitar usia 2 tahunan mungkin mbak*"²¹
- e. Caca dan Lala mulai bermain gadget ketika usia 3 tahunan,

*" Si kembar mulai main HP sendiri ya pas saya kewalahan ngasuh kembar sama abang abangnya bun, paling pas umur 3 tahun bun, pokoknya pas udah masuk Kelompok Bermain"*¹

²¹ Wawancara dengan Kakak Gilang, pada tanggal 22 Februari 2023 pukul 11:00

- f. Menurut Ibu Titik Ardiyanti, Ibunda Muhammad Ridho Satrio, Ridho mulai diberikan HP pada usia 2 tahun.

"Saya kasih HP itu ketika Ridho usia 2 tahun, karena saya melahirkan adiknya, jadi saya bagi tugas dengan ayahnya, nah sama ayahnya dikasih HP kalo pas lagi ngerewelin saya"¹

- g. Shaquenna menggunakan HP sendiri usia 4 tahun,
"Shaquenna itu dibelikan HP sendiri sama ayahnya ketika ayahnya merantau ke Jakarta, untuk komunikasi. Soalnya sering rebutan sama Kakak dan Adiknya".¹

Dari alasan alasan diberikannya gadget kepada anak, dapat disimpulkan bahwa orangtua cenderung menuruti keinginan anak,

2. Sikap Orangtua Ketika Anak Sudah Kecanduan Gadget dan Penanganannya

Sikap orangtua sangat berperan penting dalam mengatasi kecanduan gadget, dikarenakan ini menjadi penentu bagaimana anak kedepannya, jika orangtua tetap acuh dan membiarkan anak

bermain gadget sesuka hati mereka, tentu saja ini menjadi dampak negative bagi anak itu sendiri. Oleh sebab itu orangtua harus selalu mendampingi dan mengawasi ketika anak sedang bermain gadget. Berikut ini adalah hasil wawancara dengan beberapa orangtua anak Kelompok B TK PGRI 70 Gebangsari tentang bagaimana sikap mereka ketika anak sedang kecanduan gadget dan cara penanganannya :

- a. Menurut pendapat Ibu Sartika, Ibu dari ananda Safa *"Itu juga yang saya khawatirkan, makanya kadang saya alihkan ke hal yang diminatinya seperti menggambar atau merwarnai bersama saya."*²²
- b. Pendapat dari Bapak Syukur Ukhid *"Ya mesti ada ketakutan untuk itu, makanya saya juga memberi batasan batasan untuk Aqiella ketika main gadget, saya juga sering membelikan*

²²Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Sartika dan Azzahra Safa Nugroho pada tanggal 20 Februari 2023 pukul 12:30 WIB.

*mainan edukatif supaya dia tidak sepaneng sama hpnya terus"*¹

c. Ibunda Devi, Ibu Kusponiyah mengatakan :

*"Ya namanaya orangtua mesti khawatir kalo hal hal jelek menimpa anaknya,saya cara ngalihinnya ya mending anak saya tak biari main sama tetangga temen temen sekitarnya"*¹

d. Ibunda Caca dan Lala, Ibu Yugi Untari

mengatakan :*"Anak saya itu saking sakingnya main hp terus, daripada gemes sendiri liat anak berdua ini hp nan terus.. akhirnya saya dan suami sepakat masukin ke sekolah ngaji, biar pinter ngaji juga gitu harapannya"*¹

e. Ibu Titik Ardiyanti, Ibunda Ridho menyatakan :

"Tentu saja saya khawatir mbak.. sampe saya kadang sengaja membatasi penggunaan Wi-Fi, saya bilang ke Ridho kalo mau Wifi nya nyala

harus belajar membaca dulu, nanti Wifi nya bisa nyala lagi" ²³

- f. Kakak Gilang mengatakan : *"Adik saya ini kalau saya minta hp mereka pasti mengamuk, marah-marah sama saya itu, biasa lari sembunyi, kalau sudah sembunyi main hp sudah disitu sama temannya. Pokoknya tidak bisa sekali diminta hp kalau sementara mereka pake, kalau tidak lowbet tidak mau berhenti, karena ibu saya marah kalau main hp sambil dicas."*¹
- g. Ibu Santi berpendapat jika beliau tetap mengawasi Shaquenna sambil berdagang : *" Kalau Shaquenna main hp saya tidak juga selalu temani sampai duduk berjam- jam disitu selama dia main hp, saya Cuma awasi sebentar-sebentar saja, saya tengok apa yang dia nonton, apa yang dia mainkan, namanya juga ibu rumah tangga bukan Cuma satu*

²³ Wawancara dengan Ibunda Muhammad Ridho Satrio , Ibu Titik Ardiyanti pada tanggal 21 Februari pukul 11:00

kerjanya jadi kalau saya awasi anakku main hp yah saya lihat sebentar-sebentar saja” .¹

Dari pernyataan pernyataan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa memang anak sebaiknya tidak hanya dibiarkan begitu saja ketika bermain gadget, orangtua dapat mendampingi atau bahkan memberikan pengalihan kesibukan lain untuk anak supaya anak tidak selalu bermain gadget hingga lupa waktu.

3. Arahan dan Nasehat

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orangtua anak Kelompok B TK PGRI 70 Gebangsari Semarang tentang pemberian arahan -arahan kepada anak ketika menggunakan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak :

Pertama, menurut Ibu Sartika, Ibu dari ananda Safa (6 tahun) bahwa “ *iya, setiap kali anak menggunakan gadget atau menggunakandengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat-nasihat kepada anak. Aplikasi*

yang sering digunakan oleh anak yaitu vidio danyoutube, Safa juga senang bermain games merwarnai, karena dia suka merwarnai dan kebetulan Alhamdulillah kemarin mendapat juara 3 kan Bun lomba 5M se Kecamatan Genuk” .¹

Kedua, pendapat dari Ibu Titik Ardiynti, Ibu dari Muhammad Ridho Satrio (6 tahun) mengatakan “ *iya, arahan-arahan serta pemilihan konten atauaplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikanoleh orang tua. Aplikasi yang sering gunakan oleh anak yaitu game danyoutube ” .²⁴*

Ketiga, pendapat dari Ibu Kusponiyah, Ibunda Devi Aprilia (6 tahun) bahwa “ *iya, pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan gadget kepada anak, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasajujur dan*

²⁴ Wawancara dengan Ibunda Muhammad Ridho Satrio , Ibu Titik Ardiyanti pada tanggal 21 Februari pukul 11:00

tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu video dan youtube” .¹

Keempat, pendapat dari Kakak Gilang Maulana Putra (6 tahun) mengatakan “ *iya, arahan-arahan saya berikan kepada adik saya apabila Gilang menggunakan gadget dengan durasi waktu yang melebihi batas. Tetapi karena orangtua saya terlalu sibuk maka saya terkadang disuruh ikut mendampingi dan mengawasi pemakaian gadget Gilang. Aplikasi yang sering digunakan yaitu video Tiktok dan Game” .¹*

Kelima, pendapat dari Ibu Yugi Untari, Ibunda dari Kalycha Sabrina Shareem (Caca) dan Kalya Sabrina Shareem (Lala) (6 tahun) mengatakan “ *iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain gadget, Saya juga sering menyelingi dengan kegiatan lainnya. Aplikasi yang sering digunakan anak yaitu foto, video dan game” .¹*

Keenam, Pendapat dari Bapak Syukur Ukhid, Ayah Aqiella Qariena Putri (5 Tahun) mengatakan *"iya, arahan-arahan atau nasihat selalu saya berikan kepada anakapabila anak menggunakan gadget dengan durasi waktu yang melebihi batas. Tetapi terkadang jika saya terlalu sibuk maka saya kurang mengontrol pemakaian gadget anak dan cenderung membiarkan anak. Aplikasi yang seringdigunakan yaitu video Youtube"*²⁵

Ketujuh, Pendapat dari Ibu Santi, Ibunda dari Shaquenna Akhira (5 tahun) mengatakan *"Nasihat saya berikan ke Shaquenna, dan saya juga memberi batasan waktu ketika anak menggunakan Gadget. Aplikasi yang sering digunakan WhatsApp, karena digunakan untuk komunikasi dengan ayahnya yang kerja di Jakarta melalui Videocall"*¹

Berdasarkan hasil wawancara dari 7 orang tua dari 8 anak, memperjelas bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah

²⁵ Wawancara dengan Bapak Syukur Ukhid, Ayah dari Aqiella Qariena pada tanggal 24 Februari 2023 pukul 13:00

diperlukan dikarenakan anak usia dini belum mempunyai batas kemampuan bernalar yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan serta rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan, mendampingi serta memonitoring penggunaan gadget anak sangatlah diperlukan.

4. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan social emosional anak Usia 5-6 tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang

Di era sekarang ini gadget semakin merajalela, dari bentuknya yang semakin tipis dan aplikasi didalamnya yang semakin beragam sehingga menjadi daya tarik yang kuat untuk orang-orang dewasa bahkan anak usia dini untuk memilikinya, bukan hanya orang tua namun juga bagi anak usia dini memilikinya serta menggunakan gadget sangat banyak dampak yang akan ditimbulkan, mengingat anak usia dini masih dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang dapat

menjadi penentu dikemudian hari. dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget bukan hanya positif namun juga negatif.

a. Dampak positif gadget sebagai berikut:

1) Berkembangnya imajinasi

Anak usia dini anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Pada usia ini imajinasi anak sangat berkembang sesuai berjalannya waktu. Orang tua sangat berperan untuk menstimulus agar imajinasinya berkembang dengan baik. Imajinasi anak timbul dari apa yang ia lihat dan amati. Contohnya saat ia bermain karena dunia anak tidak bisa lepas dari dunia bermain. Saat ini banyak anak yang hanya memilih bermain gadget daripada bermain dengan temannya apalagi melihat kondisi sekarang ini. Namun disamping itu imajinasi anak tetap berkembang. Apa yang dia lihat digadget dan dia amati setiap harinya dapat ia tuangkan dalam

bentuk gambar maupun tulisan. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi penulis sebagai berikut :

Safa ketika diperintahkan untuk mewarnai sebuah sketsa kupu-kupu. Safa mengambil pensil warna yang berwarna pink meskipun kupu-kupu yang ia lihat digadgetnya berwarna orange.

Berdasarkan hasil observasi diatas, dapat dipahami bahwa imajinasi anak sudah mampu berkembang baik berdasarkan dengan apa yang dia lihat dan amati selama ini melalui gadgetnya dan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut sesuai ungkapan dari Ibu Sartika sebagai berikut:

“ Anak saya itu sering memang bermain gadget, setelah itu dia biasanya minta buku untuk diwarnai sama pensil warnanya kemudian ia menggambar apa yang dia lihat tadi, namun saya perhatikan kalau dia menggambar kadang warna atau

bentuk yang dia gambar tidak sesuai dengan apa yang sudah dia lihat tapi sesuai dengan keinginannya saja, contohnya itu kupu-kupu tadi, yang biasa dia lihat warna orange tapi karena warna kesukaannya warna pink jadi dia warnai kupu-kupunya menjadi warna pink”¹

Bedasarkan penjelasan diatas bahwa anak mewarnai gambarnya bukan sesuai apa yang dia lihat namun sesuai dengan keinginannya sehingga dapat disimpulkan bahwa imajinasi anak sudah berkembang.

2) Melatih kecerdasan

Ada berbagai macam cara untuk melatih kecerdasan anak salah satunya dengan cara pembiasaan, tergantung dari orang tuanya. Apalagi zaman sekarang ini, kebanyakan anak lebih suka bermain gadget daripada bermain bersama temannya, Ketika bermain gadget, orangtua juga perlu mendampingi dan

memberi arahan dan pembelajaran sederhana,

Contohnya ketika didalam rumah, orang tuanya membelikan poster huruf-huruf dan menempelnya didinding maka dengan itu anak akan sering melihat dibantu orang tua sering mengajak untuk menyebutkan huruf tersebut, maka anak akan terbiasa hingga ia tau huruf itu, sama seperti anak yang bermain gadget dan sering menonton youtube yang konten dalamnya tentang pembelajaran seperti mengenal angka, huruf warna dan masih banyak lagi. Penjelasan diatas sesuai dengan ungkapan Ayah dari Aqiella Qariena Putri sebagai berikut:

“ Anak saya bisa bahasa inggris karena bermain gadget, kalau ditanya-tanya dia tahu untuk menjawab karena yang biasa dia tonton di youtube konten-konten bahasa inggris untuk anak. Contohnya mengenal warna,

angka, huruf dalam bahasa inggris”

.¹

Berdasarkan ungkapan dari Bapak Syukur Ukhid diatas dapat disimpulkan bahwa anak akan pelan-pelan akan tahu sesuatu jika dibiasakan. Semuanya tidak terlepas dari peran orang tua yang sangat penting dalam membantu perkembangan serta pertumbuhan anak sebagai penentu kedepannya. Maka dari itu sebagai orang mulailah membiasakan anak sejak dini hal-hal yang positif agar nanti kedepannya orang tua tidak susah lagi untuk mengatur anaknya.

3) Meningkatkan rasa percaya diri

Rasa percaya diri bukanlah kemampuan yang datang dengan sendirinya melainkan harus dengan cara dilatih, apalagi untuk menumbuhkan dan meningkatkan rasa kepercayaan diri anak usia dini. Namun banyak cara yang

dapat dilakukan orang tua untuk membangun meningkatkan rasa kepercayaan diri seorang anak. Contohnya ketika anak mengikuti lomba mewarnai dan mendapatkan juarapertama dikelas dan kemudian menjadi juara 3 Se Kecamatan Genuk. Lalu dia mendapatkan pujian dan tepuk tangan, semua itu dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya. Sama dengan ketika anak bermain game, dia memainkan game lalu menang itu dapat juga dapat membangkitkan kepercayaan dirinya untuk bermain lagi bahkan menunjukkan keteman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, bahwa Gilang ketika bermain game di percobaan pertama dia menang lalu bermain lagi kemudian kalahnamun dia tetap mencoba untuk bermain lagi dipercobaan ketiga bahkan percobaan selanjutnya, ia tidak patah

semangat untuk mengulang gamenya sampaiia menang lagi beda halnya dengan Gilang, ketika dia bermain game di percobaan pertama dia menang namun dipercobaan kedua dia kalah, maka dia langsungberhenti memainkan game tersebut bahkan mencari game lainnya dimana dia bisa menang terus dan menganggap dirinya hebat.

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat dipahami bahwa rasa kepercayaan diri anak tidak hanya dapat dibangun dengan pujian langsung dari orangtuanya atau guru bahkan orang-orang disekitarnya namun rasa kepercayaan diri seorang anak dapat dibangun juga melalui kemenangan yang dia dapatkan ketika bermain game.

- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah

Zaman sekarang ini anak sudah tidak bisa diajarkan membaca atau matematika dengan teknik lama, yaitu harus duduk di depan bukunya. Namun orang tua bisa memanfaatkan gadget sebagai saran untuk anak belajar, karena anak sekarang lebih tertarik bermain gadget daripada harus berhadapan dengan buku. Orangtua bisa memanfaatkan youtube dengan atau televisi dengan channel anak-anak. Karena tanpa disadari anak-anak bisa belajar dari hasil eksplorasinya yang dia lihat tanpa ada pemaksaan dari orang tua. Sebagian anak bisa belajar membaca dan mengenal huruf dari gadget. Seperti yang telah disampaikan Ibu Santi kepada penulis sebagai berikut:

“ Shaquenna bermain hp biasanya nonton youtube dan chatingan lewat aplikasi whatsapp sama bapaknya karena bapaknya jauh ada di Jakarta,

sudah satu tahun tidak ketemu makanya saya biarkan dia bermain hp. Tapi tetap dalm pengawasan saya walaupun tidak selalu didekatnya kalau dia bermain hp, paling saya pantau sebentar sebentar saja. Saya juga melarang bapaknya Shaquenna kalau chatingg an sama anaknya untuk menggunakan voice note agar Shaquenna bisa belajar menulis dan membaca dari situ” .²⁶

Sebagaimana yang dikatakan oleh ibu Santi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Shaquenna bisa belajar membaca dan menulis karena orang tuanya pintar melihat perkembangan zaman serta memanfaatkan teknologi canggih sebagai sarana dan prasarana untuk belajar anak tanpa adanya pemaksaan dari orang tua lagi karena anak bisa belajar dari hasil

²⁶Wawancara dengan Ibu Santi, Ibu Shaquenna Akhira pada tanggal 25 Februari 2023 pukul 12:00

eksplorasinya sendiri tanpa orangtua sadari.

b. Dampak Negatif

Setelah dampak positif gadget ada juga beberapa dampak negatif yang ditimbulkan akibat menggunakan gadget sebagai berikut:

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Dalam menggunakan gadget sebagai alat komunikasi lebih merasa nyaman dibanding berkumpul sambil ngobrol dengan temannya dan yang terakhir menjadikannya kaum berdzikir karena selalu menunduk ke bawah melihat gadgetnya tanpa melakukan interaksi sosial kepada orang lain disekitarnya. Anak lebih nyaman dengan kesendiriannya namun dia tidak merasa sendiri karena anak merasa gadgetnya lebih mengasyikkan daripada harus bermain di

luar bersama temannya. Ada juga orang tua yang memang takut anaknya untuk bermain diluar karena takut anaknya akan disakiti oleh temannya dan lebih membelikan permainan dirumah atau melengkapi fasilitas bermain anaknya dirumah agar anaknya tidak minta bermain diluar, contohnya dengan membelikan anak handphone atau tablet Pc, Play Station (PS), boneka, atau permainan anak apa saja yang diinginkan agar supaya tidak bermain diluar. seperti yang diungkapkan ibu Titik sebagai berikut:

“ Ridho itu saya tidak beri izin bermain di luar, saya kasian sama Ridho, kalau dia bermain diluar kadang pulang sudah menangis, takut juga saya apa biasa temannya kalau bermain sering di pinggir jalan atau biasa memanjat pagar-pagar besi yang ujungnya tajam-tajam itu, jadi Ridho saya suruh bermain dirumah saja sama kakaknya, karena dia juga kalau lowbet hp pindah ke tv, kalau

bosan pindah ke hp, jadi sudah malas juga bermain di luar”¹

Melalui ungkapan di atas dapat dipahami bahwa anak menjadi pribadi yang jarang bersosialisasi karena orang tuanya sudah memberikan fasilitas di rumah sehingga menjadikannya nyaman untuk di rumah saja daripada bermain dengan temannya di luar.

2) Gangguan tidur

Anak yang selalu bermain gadget akan membuat dia mengalami gangguan tidur karena mereka terpapar cahaya layar yang menyala dari gadget mereka di dekat. Paparan cahaya dari gadget itu yang menurunkan kadar hormone melatonin dalam tubuh. Melatonin merupakan zat alami dari tubuh yang membantu manusia untuk tidur dengan cara memberitahukan kepada tubuh bahwa keadaan sekitarnya sudah gelap,

saatnya untuk tidur. Sehingga jangan heran jika anakanda memengang handphone dengan posisi tangan dengan mata yang sangatdekat sebelum tidur sampai tengah malam ia belum merasakan mengantuk, itusemua karena anak terkena paparan cahaya layar yang memberitahukan kepada tubuh bahwa hari masih terang belum saatnya untuk tidur.

Sebagaimana yangdijelaskan oleh Kakak Gilang sebagai berikut:

“ Gilang sering sekali tidur tengah malam karena main hp terus, kalau disuruh tidur katanya belum mengantuk, sampai biasanya saya heran saya saja sudah mengantuk kenapa dia tidak mengantuk padahal sudah jam 11 malam, nanti saya sudah marah, saya ambil hp dari tanganya baru dia tidur. Itu lalu waktu hp masih saya simpan sembarang sekarang hp sudah saya sembunyi, jadi dia sudah tidur tepat waktu”¹
Ibu Yugi Untari juga mengungkapkan hal yang sama sebagai berikut:

“ Anak saya juga kalau sudah main hp, tidak tidur sampai jam 12, itupun nanti dipaksa-paksa tidur kalau tidak begitu tidak tau mau sampe kapan baru mau tidur.ini saja sampe sakit karena bagadang terus, ini batuk-batuk sudah, tidak lama lagi demam ini, baru kakak adek itu sama-sama suka main gadget itu,tidak tau berhenti” .¹

Berdasarkan ungkapan di atas dapat disimpulkan bahwa anak jika sudah bermain gadget maka mereka akan mengalami gangguan tidur atau susah untuk tidur maka perlu pengawasan dari orang tua, ketika anak sudah waktunya tidurperingatkan untuk tidak memegang gadget lagi agar supaya tidurnya tidak larut malam lagi dikarenakan terlalu asyik bermain gadget.

- 3) Anak lebih mudah mengalami masalah mental (emosional) seperti anak lebih

agresif, mudah marah, sensitive, dan mudah tersinggung.

Ketika anak sudah kecanduan bermain gadget anak bisa menjadi emosional karena anak sudah kehilangan kontrol diri sehingga menyebabkan kecemasan dan depresi. Anak yang sudah kecanduan gadget akan merasa cemas jika dia dipisahkan dengan gadgetnya. Contohnya Ridho ketika ia tidak diberikan hp, maka dia akan mengamuk sampai memukul kedua orang tua. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan ibu Titik Ardiyanti sebagai berikut:

“ Saya kasi hp sama Ridho supaya dia tidak mengamuk, karena kalau dia tidak dikasi hp, dia pasti mengamuk sampe pukul-pukul itu, papanya saja dia pukul apalagi cuma saya, dia main game dihp, kalau bukan dia menonton

youtube ditv, jadi kalau lowbet hpnya dia pindah ke tv, begitu terus” .²⁷

Dari ungkapan ibu Titik Ardiyanti diatas dapat dipahami bahwa Ridho sudah mulai kehilangan kontrol emosi serta depresi jika dipisahkan dari gadgetnya. Hal itu dapat dilihat ketika Ridho sampai berani memukul ibu bahkan ayahnya sekaligus jika ia tidak diberikan gadgetnya. Kakak Gilang juga mengungkapkan hal yang sama sebagai berikut:

"Adik saya ini kalau saya minta hp mereka pasti mengamuk, marah-marah sama saya itu, biasa lari sembunyi, kalau sudah sembunyi main hp sudah disitu sama temannya. Pokoknya tidak bisa sekali diminta hp kalau sementara mereka pake, kalau tidak lowbet tidak mau berhenti, karena ibu saya marah kalau main hp sambil dicas” .¹

²⁷ Wawancara dengan Ibunda Muhammad Ridho Satrio , Ibu Titik Ardiyanti pada tanggal 21 Februari pukul 11:00

Dari ungkapan Kakak Gilang diatas dapat dipahami bahwa anaknya sudah mengalami gangguan mental yaitu mudah marah dan sensitive sehingga ketika mereka dilarang maka akan marah kembali kepada siapa pun yang meminta gadget mereka.

Berdasarkan dua ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif gadget akibat penggunaan jangka panjang dapat mengakibatkan gangguan mental seperti depresi, agresif, mudah marah dan sensitif.

4) Terpapar radiasi

Salah satu dampak negatif gadgetnya yaitu terpapar radiasi gadget. Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung mengganggu kesehatan namun efek gadget secara tidak langsung

akan dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak. Semakin lama waktu pemakaian gadget semakin besar resiko anak terpapar radiasi hp.

Hal tersebut sesuai dengan ungkapan ibu Ida sebagai gurukelompok A sebagai berikut:

“ Ada pernah kejadian, orang tua minta izin kepada saya, mau bawa anaknya kedokter, katanya mata anaknya merah sekali, karena suka sekali main hp tidak kenal waktu pokoknya, akhirnya karena pengaruh radiasi mata anaknya merah dan sakit iritasi, sampai dikasi obat sama dokter dan tidak sekolah selama 3 hari”¹

Berdasarkan ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa radiasi dari layar gadget sangat berbahaya apalagi untuk

penglihatan atau mata, bahkan sangat berpengaruh. Memang belum semua orang yang bermain gadget langsung terkena radiasi sampai sakit karena dampaknya tidak bisa langsung dirasakan tapi jika bermain gadget berkelanjutan akan berdampak sangat bahaya seperti yang disampaikan oleh Ibu Ida diatas.

Jika tidak ingin terpapar radiasi dari layar gadget, batasi waktu penggunaan gadget bagi anak, perhatikan durasi pemakaiannya serta kurangi kecerahan layar jika digunakan ditempat terang dan jangan menggunakan gadget didalam keadaan ruangan yang gelap.

5. Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan gadget agar social emosionalnya tidak terganggu.

Kunci utama solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dengan gadget adalah orang

tuanya. Sikap orang tua yang dapat mengontrol semuanya.

Diantara sikap yang dapat dilakukan orang tua sebagai berikut:

a. Pilih sesuai dengan usia anak

Orang tua boleh-boleh saja memberikan gadget kepada anak-anak usia dini namun harus disesuaikan dengan usianya. Untuk usia dibawah 5-6 tahun orang tua bisa mengenalkan anak perangkat yang bermanfaat contohnya mengenalkan warna, bentuk, mengajarkan untuk berhitung sederhana serta menambahkan kosa kata. Untuk usia 5 tahun keatas orang tua bisa memilihkan aplikasi yang bisa didownload oleh anak. Usahakan aplikasi yang didownload oleh anak aplikasi yang tidak bersifat kekerasan atau adanya paparan seksual.

Untuk bahan tontonannya orang tua bisa menggunakan youtube kids, didalam youtube kids isi kontennya semua tentang anak-anak.

hal tersebut berbeda dengan ungkapan Ibu Kusponiyah sebagai berikut:

“ saya tidak memilih atau membatasi tontonan mereka namun alhamdulillah anak-anak saya juga tidak tertarik dengan hal yang mengandung konten dewasa, mereka hanya tertarik menonton konten-konten slime, atau kartun-kartun lainnya di youtube yang disambung dengan tv, namun biasa ada iklan-iklan yang tidak baik muncul hanya itu saja” .¹

Berdasarkan apa yang diungkapkan ibu ulmi diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua tidak membatasi bahan tontonan anak-anaknya sesuai usainya namun anaknya sendiri yang bisa selektif dalam memilih bahan tontonannya.

- b. Selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam gadget

Orang tua harus selektif dalam memilih aplikasi digadget. Apalagi aplikasi untuk tontonan dan permainan. Untuk saat ini youtube telah

menyediakan youtube untuk anak yang isinya hanya konten untuk anak-anak tanpa adanya konten dewasa yang tidak bisa atau tidak wajar untuk dinontonoleh anak-anak. Orang tua juga bisa memilihkan aplikasi permainan yang bermanfaat, contohnya jenis game puzzle yang mencocokkan warna, bentuk dan masih banyak yang lain lagi.

Sebagaimana ungkapan ibu Sartika sebagai berikut

“ karena anak saya suka menggambar dan mewarnai, jadi mereka menginstal aplikasi untuk mewarnai, saya juga tidak larang itu karena aplikasinya juga bagus, malah anak-anak makin senang” .²⁸

Berdasarkan ungkapan di atas dapat dipahami bahwa banyak aplikasi yang bermanfaat yang ada digadget yang dapat diinstal dan menambah wawasan serta menyenangkan bagi anak, bukan hanya game

²⁸Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Sartika dan Azzahra Safa Nugroho pada tanggal 20 Februari 2023 pukul 12:30 WIB.

yang hanya menghabiskan tenaga anak atau bahkan game kekerasan yang nantinya tanpa disadari ia akan peraktekkan kepada temannya.

Maka dari itu orang tua juga perlu mengawasi dan selektif dalam memilih aplikasi untuk anak-anak.

c. Temani anak dalam bermain

Alangkah baiknya orang tua mendampingi anak untuk bermain gadget, agar dapat mengontrol anak juga. Jika orang tua tidak bisa selalu menemani sampai lama usahakan bisa menyisihkan waktu walau hanya 5 menit untuk menemani anak untuk bermain gadget agar supaya anak ketika kesulitan atau melihat hal baru orang tua bisa mengajari, menjelaskan atau membantu anak untuk menyelesaikan masalahnya.

Jika anak berhasil menyelesaikan misi dalam permainan berikan apresiasi seperti tepuk tangan agar anak senang dan tanpa disadari anak dapat belajar dari permainan

tersebut. orang tua juga bisa mengenalkan anak permainan yang bukan didalam gadget agar supaya dia tidak hanya terpaku dengan gadgetnya. Contohnya permainannya mengajak anak bermain congklak. Dalam permainan congklak orang tua bisa mendampingi anak bermain sambil belajar menghitung serta mengajarkan antri. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan Ibu Santi sebagai berikut:

“ Kalau Shaquenna main hp saya tidak juga selalu temani sampai duduk berjam- jam disitu selama dia main hp, saya Cuma awasi sebentar-sebentar saja, saya tengok apa yang dia nonton, apa yang dia mainkan, namanya juga ibu rumah tangga bukan Cuma satu kerjanya jadi kalau saya awasi anakku main hp yah saya lihat sebentar-sebentar saja” .¹

Dari ungkapan di atas dapat dipahami bahwa orang tua harus menyempatkan diri untuk menemani anaknya ketika bermain gadget walaupun hanya sebentar agar orang

tua bisa mengontrol apa saja yang dilihat anaknya.

d. Batasi anak untuk bermain gadget

Agar anak tidak ketergantungan dengan gadget orang tua harus mengajarkan kedisiplinan kepada anak sejak dini. Salah satunya disiplin waktu. Buatlah perjanjian kepada anak berapa lama anak diperbolehkan menggunakan gadget dalam sehari dan dimana saja anak tidak boleh menggunakan gadget.

Untuk anak usia 5-6 tahun keatas boleh saja menggunakan gadget contohnya dengan batasan waktu sampai setengah jam atau saat hari libur (tetapi jangan satu hari full nonstop, beri jeda). Orang tua juga harus membatasi anak untuk tidak menggunakan gadget ketika sedang berada diruang makan atau sedang makan agar komunikasi tetap berjalan seperti biasanya, tidak menggunakan gadget sebelum tidur agar tidurnya tepat waktu.

Dalam wawancara penulis kepada Kakak Gilang mengatakan hal yang sesuai dengan penjelasan diatas bahwa:

“ Dulu ketika saya masih menyimpan hp sembarangan, tidak ada batasan waktu untuk Gilang bermain gadget, tapi sekarang semenjak saya sudah simpan baik-baik hp soalnya kadang ditegur sama ibu, disuruh membatasi dia pengang hp, saya kasih dia pengang hp biasanya cuma 1 sampai 2 jam saja tidak lebih” .¹

Namun berbeda dengan ungkapan Ibu

Yugi Untari sebagai berikut:

“ Saya tidak berikan batasan waktu untuk anak saya bermain hp, saya cuma melarang kalau hp dicas terus hpnya tetap juga dimainkan, jadi si kembar itu berhenti main gadget kalau baterai HP sudah lowbat, dan kalau waktunya sekolah dan belajar” .¹

Dari dua ungkapan diatas memiliki perbedaan, ungkapan yang pertama bahwa orang tuanya membatasi waktu anaknya untuk bermain gadget. Namun, orang tua kedua tidak membatasi waktu untuk anaknya bermain

gadget sehingga tidak heran, anak dari ibu Yugi Untari mengalami gangguan tidur dan gangguan emosi karena mereka sudah mengalami kecanduan gadget walaupun masih usia dini.

- e. Mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif

Pada masa pandemi ini karena dibatasi untuk keluar rumah banyak melakukan hal baru dirumah. Contohnya seperti mencoba resep baru, menanam bunga dan masih banyak hal lainnya. Orang tua bisa mengajak anak untuk melakukannya bersama atau mengajak agar anak tidak hanya bermain gadget sambil mengenalkan kepada anak-anak walaupun mereka mbelum mengerti sepenuhnya. Itu salah satu bentuk pengalihan orang tua, agar anaknya tidak hanya terpaku gadget kemudian orang tua juga bisa membangun komunikasi dan kedekatan lebih ketika mereka mengerjakan sesuatu bersama-sama.

Sebagaimana yang dikatakan Ibu Sartika sebagai berikut:

“ Saya tidak melarang anak saya melakukan apa saja bahkan jika dia mengganggu saya memasak, bahkan saya lebih suka lagi kalau dia ikut saya memasak tanpa saya panggil. Mau dia potong-potong bawang disitu, saya tidak akan marah, karena Safa anak perempuan satu-satunya, jadi bapaknya berpesan untuk biasakan ajar dia memasak dari kecil” .²⁹

Dari ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua bisa mengajarkan anak-anak hal-hal yang positif dari kecil sebagai bentuk pembiasaan agar ketika besar tidak nanti orang tuanya marah baru dia mengerjakan pekerjaannya.

B. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi diatas bahwa gadget cukup berdampak untuk perkembangan anak usia dini, terutama

²⁹Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Sartika dan Azzahra Safa Nugroho pada tanggal 20 Februari 2023 pukul 12:30 WIB.

dalam perkembangan social emosional. Anak usia dini adalah usia dimana masih memerlukan stimulus yang baik dari orang tua maupun lingkungannya. Untuk mewujudkan stimulus maksimal maka perlu adanya peran orang tua maupun lingkungan sekitar lainnya yang saling mendukung. Apalagi di masa teknologi digital yang semakin maju misalnya perkembangan gadget membuat orang tua maupun keluarga membantu anak-anak bisa beradaptasi dengan perkembangannya.

1. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari

Di era serba canggih ini, memiliki gadget sudah menjadi kebutuhannya baik orang dewasa maupun anak-anak. Gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat digunakan untuk keperluan lain. Jika anak puas dengan gadgetnya, perkembangan sosial emosionalnya jauh dari optimal. Saat ini semua aspek perkembangan intelektual anak berkembang pesat. Dengan kata lain, kecerdasan intelektual, emosional, dan

spiritual dapat mengalami perkembangan yang luar biasa dan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

Adapun anak yang langsung otodidak sendiri tanpa bantuan orang lain langsung bisa menggunakan gadget karena sifat anak mudah meniru dan mencontoh apa yang dilakukan terdekatnya. Maka orang tua maupun lingkungan sekitarnya harus berperan langsung melalui pendampingan saat anak menggunakan gadget. Dengan adanya pendampingan maka penggunaan gadget anak lebih terkontrol dan mencegah supaya tidak timbul berdampak negatif seperti kecanduan gadget sehingga menyebabkan gangguan pada perkembangan social emosionalnya.

Berbagai macam bentuk-bentuk pendampingan yang diberikan sangatlah bervariasi sesuai dengan kebutuhan diantaranya memberikan batas waktu penggunaan gadget anak menjadikan bisa memanfaatkan waktu lain yang lebih bermanfaat misalnya untuk bermain bersama, mengerjakan tugas sekolah, membantu kegiatan mudah dirumah ataupun untuk tidur siang.

Adapun bentuk pendampingan yang lain memilikikan video sesuaiusia anak dengan mengkhususkan youtube kids ataupun sudah mendownloadkan secara offline menjadikan anak hanya fokus video yang sudah dipilihkan sehingga bisa berkembang sesuai dengan usianya dan mempermudah pendampingan. Bisa juga pilihkan video yang mengandung edukasi, misalnya pengenalan huruf dan angka dalam Bahasa Inggris, Berhitung, menggambar ataupun merwarnai. Sertabisanya mencari kegiatan lain yang menyenangkan supaya bisa mengalihkan perhatian terhadap gadget. Dengan seperti itu secara perlahan anak dapat mengurangi penggunaan gadget karena merasa nyaman lebih diperhatikan orang tua dan keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, smartphone, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap

2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3-8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orangtua memperbolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi.¹ Namun menurut hasil data observasi lapangan aktivitas gadget anak digunakan hiburan saja seperti melihat youtube berupa video-video tutorial bermain game dan langsung memainkan game nya tersebut sesuai dilihat dari youtube, membuka aplikasi tiktok melihat video-video yang dirasa menarik ataupun membuat video tiktok sendiri, dan bermain game kesukaan anak yang berasal download di playstore.

Setiap skill memiliki dampak positif dan negatif, semuanya tergantung orangtua. Gadget berdampak positif terhadap akses ke situs web yang diajarkan oleh orang tua yang mewakili anak kecil. Maklum, saat anak kecanduan gawai, perkembangan sosio-emosionalnya kurang berkembang. Anak-anak cenderung tenggelam dalam dunia gadget, sehingga jika dibiarkan, mereka menjadi pendiam dan pemalu. Orang tua

merupakan orang yang sangat peduli terhadap tumbuh kembang anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Hasil wawancara dengan orang tua yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa jika orang tua bersikap sopan dan selalu bersama mereka saat bermain dengan gadgetnya, maka berdampak positif bagi anak. Selain itu juga akan mendekatkan hubungan orang tua dan anak. Orang tua yang tidak memberi tahu anak-anak mereka kapan harus menggunakan gadget, anak-anak mereka memiliki akses penuh ke segala sesuatu melalui gadget, dan mereka khawatir mereka dapat mengakses situs pendidikan. Pengawasan terhadap orang tua sangat penting untuk pendidikan yang baik. Jadi solusi dari masalah di atas adalah sebagai orang tua harus bisa menghabiskan waktu bersama anak. Dengan begitu mereka merasa diperhatikan dan tidak terlalu memperhatikan perangkat. Agar anak-anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget, dan orang tua harus membatasi penggunaan gadget pada anak-anak sehingga, sebagai orang

tua, secara bertahap dapat terbiasa dengan anak-anak tanpa gawai.

Untuk menghibur anak-anak di kebun binatang atau di mana mereka bisa bersenang-senang atau melupakan gadget adalah salah satu solusi untuk mengatur panjang hari agar anak-anak tidak terlalu lama bermain dengan gadget. Lebih dari satu jam, anak-anak akan terbiasa pergi tanpa gadget karena orang tua harus menghabiskan banyak waktu bersama untuk membuat mereka melupakan gadget.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Anak Usia Dini Menggunakan Gadget Di TK PGRI 70 Gebangsari

Kehidupan sosial dan emosional anak lebih bergantung pada teknologi. Lebih sering, masa bayi berinteraksi dengan gadget dan dunia hanya dipengaruhi kemampuan anak untuk memikirkan hal-hal selain ini, seperti kurang kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, kurang memahami, mengatur, serta mengekspresikan emosi dan perasaan pribadi,

kurang membangun hubunganyang positif dan bermanfaat dengan orang lain.

Namun kemajuan teknologi dapat memberikan kontribusi bagiperkembangan kreativitas anak, dan memanfaatkannya secara seimbangdengan interaksi anak dengan lingkungannya. Mereka tahu bagaimanamenggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan game mereka. Orangtuaperlu mengontrol apa yang dimainkan anak-anak mereka dan anak tidakterlalu bergantung pada perangkat mereka dan tidak lupa untuk berinteraksiterhadap lingkungannya. Karena anak cenderung meniru apa yang merekalihat, orang tua yang baik harus memberikan contoh yang baik untuk anak-anak mereka. Jika anak sering melihat orang tuanya menggunakan gadget,maka anak akan melakukan hal yang sama dan anak akan mencoba mengaksesfitur gadget tersebut. Jika anak menggunakan gadget dengan baik, anak akanmerasa nyaman. Singkirkan kebiasaan anak menggunakan gadget.

Hal ini terutama buruk bagi anak-anak jika orang tua sembaranganmengontrol perilakunya saat

menggunakan gadget. Oleh karena itu, menurut hasil wawancara, faktor yang mempengaruhi penggunaan gawai elektronik pada anak adalah orang tua yang positif palsu, orang tua yang sibuk, dan kurangnya pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gawai pada masa anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwasannya dalam penelitian pasti terdapat kendala dan hambatan. Hal ini bukan karena faktor kesengajaan, akan tetapi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan waktu

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sangat dibatasi waktu, karena penelitian yang peneliti laksanakan hanya sebatas yang berhubungan dengan penelitian saja, sehingga peneliti juga menyesuaikan jadwal yang peneliti fokuskan dalam pelaksanaan penelitian.

2. Keterbatasan kemampuan

Selain itu, peneliti juga mempunyai keterbatasan dalam kemampuan yang peneliti laksanakan. Kemampuan langsung maupun tidak langsung, artinya kemampuan langsung yang menjadi keterbatasan adalah memahami lingkungan penelitian, sedangkan keterbatasan kemampuan tidak langsung peneliti adalah kemampuan dalam memahami karya ilmiah. Meski demikian peneliti tetap berusaha memperhatikan dan memenuhi syarat-syarat dalam penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Analisis Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang menunjukkan bahwa anak di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang telah mengalami pengaruh dari penggunaan gadget tentu saja dampaknya bukan hanya negatif namun juga ada yang positif. Ada beberapa anak yang sosio emosionalnya terganggu namun kognitifnya berkembang karena adanya gadget. Dan ada juga beberapa anak yang mahir bahasa inggris melalui gadget tanpa orang tuanya ajari, mereka hanya melihat dan mendengar dari gadgetnya, ada juga yang sudah pintar menulis dan mengenali huruf dari gadget melalui pembiasaan orang tua namun melalui gadget juga, ada pun yang menjuri lomba merwarnai tingkat Kecamatan Genuk.

Terlepas dari itu ada juga yang terkena dampak negatifnya seperti susah tidur, tidak terkontrolnya emosi atau agresif, mudah marah, terpapar radiasi dan sensitif.

Adapun solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh gadget yaitu: pilih sesuai dengan usianya, selektif

dalam memilih aplikasi permainan dalam gadget, temani anak dalam bermain gadget, batasi anak untuk bermain gadget, mengajak anak melakukan kegiatan positif.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan dari hasil penelitian dilapangan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua/wali lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya. Orang tua juga lebih memberi pemahaman dengan cara, memberikan perhatian, pengawasan kepada anak mereka tentang kegunaan gadget. Bangun komunikasi yang baik dengan anak sehingga anak lebih merasa nyaman dan diperhatikan.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini.

Mudah-mudahan hasil dari penelitian ini bisa memberikan manfaat positif yang dapat menyumbang pemikiran bagi pengembangan Ilmu Sosial, khususnya dalam mengkaji masalah-masalah yang berkaitan dengan konflik sosial. Serta sebagai bahan masukan dan informasi bagi peneliti lainnya dalam penelitian lebih lanjut bagi perkembangan dunia akademis pada masa yang akan datang.

C. Kata Penutup

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah serta Ridho-Nya, sehingga penulis skripsi dapat terselesaikan dengan ketentuan-ketentuan yang ada dalam penulisan. Penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya karena menyadari masih adanya kekurangan dalam penulisan skripsi ini sehingga

masih banyak memerlukan kritik dan saran yang mendukung untuk menjadi lebih baik.

Serta berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, khususnya bagi peneliti sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. : Serayu Publishing.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Perenada Media Group, 2014.
- Alia,T., dan Irawansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT, Volume 14(1), 65-78. Tersedia pada <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639>
- Ali Nugoho dan Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Amalia, S. (2019). *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Surabaya*. Tersedia pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/download/27946/25568>

- Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009
- Chaplin, J.P, Kamus Lengkap Psikologi, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008)
- Chikmah, A,M & Fitrianiingsih, D. (2018). *Pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap masalah mental emosional anak pra sekolah di tk pembina kota tegal*. Jurnal Siklus. 07(02): halaman 295-299.
- Chusna, P. A. 2017. *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan.17(2), 320.
- Desi Rosa. (2020). Guru Kreatif di Era Society 5.0. <https://jurnal.univpgrilembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3941/3666>
- Desmita, Psikologi Perkembangan, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 4
- Elisabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2007
- Enny Fitriahadi, 2021. *Monograf Penggunaan Gadget sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian*, Yogyakarta : Deepulish.

- Indiana Sunita dan Eva Mayasari, 2017. *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. Yogyakarta: Deepublish.
- Joko Subagyo, “ *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*” , (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 1-2.
- Kursiwi, “ *Dampak Penggunaan Penggunaan gadget terhadap Interkasi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta*” , Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2016.
- Marmi, and Kukuh Rahardjo. 2015. *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita Dan Anak Prasekolah*: Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia dini Jilid I*, (Medan : PerdanaPublishing, 2015)
- Muhammad Rofa' i Simorangkir, “ Peran Keluarga Dalam Perkembangan Teknologi Digital Era Society 5.0,” Prosiding Seminar Nasional “ Bimbingan Dan Konseling Islami,” 2021, 790– 808.
- Mukhtar latif, dkk. *Orientasi baru Pendidikan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tandra raya,2013). h. 2
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PTRemaja Rosdakarya, 2017.
- Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak dalam Prespektif al-Quran*,(Depok: Heyra Media, 2014),
- Nurhaeda. (2018). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini pada pandangan Islam di*

PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. Early Childhood Education Indonesian Journal, volume 1(2), 70-78. Tersedia pada <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/ECEIJ/article/viewFile/518/409>.

Novan ardy wiyani. Konsep dasar PAUD. (Yogyakarta: gava media, 2016). h. 1

Novitasari, Wahyu & Khotimah, Nurul. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai. Volume 05, No 03, 2016, hal. 182-186.

Pebriana, Hana Putri. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi. Volume 1, No. 1, 2017, hal 1 – 11.

Puspita, S. (2020). Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini. Surabaya: Cipta Media Nusantara.

Ratna, Pangastuti. 2017. Fenomena Gadget Dan Perkembangan Bagi Anak Usia Dini. Indonesian journal of islamic early childhood education

Riana, Mashar. 2015. Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya: Jakarta: Prenada Media Group.

Rozalia, M.F. (2017). *Hubungan pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar*. Jurnal

Pemikiran dan Pengembangan SD.
5(2): halaman 722-731.

Rulli Nasrullah , *Media Sosial* , (Bandung : PT Remaja Rosdakarya
2018) h.66

Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap
Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif :Jurnal Ilmu
Pendidikan*, 2(1), 49– 54.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>

Sebastian Adriel, Ady Subagya Junior, and DKK, “ Peran
Pendidikan Dalam Perkembangan Era Society 5.0,”
<https://bpkpenabur.or.id>, September 29, 2021,
<https://bpkpenabur.or.id/bekasi/smak-penabur-harapan-indah/berita/berita-lainnya/peran-pendidikan-dalam-perkembangan-era-society-5-0>

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,
Alfabeta CV,Bandung.

Sujianti. (2018). *Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan
Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di
TK Islam AL Irsyad 01 Cilacap”* JURNAL KEBIDANAN,
Volume 8(1), 54-65. Tersedia pada
[http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/
article/view
/3735/91](http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735/91).

Susanto Leo, 2013. *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*,
Jakarta : Erlangga.

- Suyadi. & maulidya ulfah, konsep dasar PAUD, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2015).
- TSJ_KEB Jurnal Vol.5 No.1 Tahun 2020 ISSN: 2503-2461
<http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSC>
- Undang – Undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang – Undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wulandari, *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak Prasekolah, 2019*
- Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)
- Yahro, S.U. (2019). Upaya Guru dalam Mengembangkan Sosial Emotional Anak Usia Dini dengan Pendekatan Beyond Centers and Circle Times (Kasus di TK Islam Modern Al-Furqon Yogyakarta).
- Yudiningrum, F. R. (2011). Efek teknologikomunikasi elektronik bagi tumbuhkembang anak. *Jurnal Komunikasi Massa* 4 (1): 1-15
- Yuliani nuraini, “ konsep dasar PAUD” ,(Jakarta: Permata Puri, 2013), hlm. 2-13.
- Zulfitria. (2017). Pola asuh orang tua dalam penggunaan smarthphone pada anak sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, Volume 1(2). Tersedia

pada:

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/2502/2070>.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

1. PEDOMAN OBSERVASI

Nama Sekolah : TK PGRI 70 GEBANGSARI
SEMARANG

Kelas : Kelas B

Waktu dan tanggal :

Indikator-indikator yang menjadi pengamatan peneliti selama proses observasi :

1. Mengamati tingkah laku anak di TK dan di rumah.
2. Mengamati keadaan lingkungan tempat tinggal anak.
3. Mengamati perkembangan sosial anak di TK dan di rumah.

4. Interaksi anak dengan teman sebaya, guru baik di luar ataupun di dalam kelas.
5. Mengamati dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang.
6. Mengamati seberapa sering anak bermain gadget di rumah.
7. Reaksi Orang tua ketika melihat anak bermain gadget di rumah.

2. PEDOMAN WAWANCARA

a. Pedoman Wawancara I

**Untuk Kepala Sekolah dan guru TK PGRI 70
Gebangsari Semarang:**

1. Apakah anak-anak menggunakan gadget ketika kegiatan di kelas?
2. Bagaimana Perkembangan anak saat berada di sekolah?
3. Bagaimana Perkembangan social emosional anak

4. Bagaimana interaksi anak dengan teman teman dan dengan ibu gurunya?
5. Apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan gadget demi meningkatkan perkembangan sosial anak ?
6. Apa yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak terhambat karena gadget ?
7. Bagaimana dampak emosional anak yang suka bermain gadget ?

b. Pedoman Wawancara II

Untuk orangtua / Wali Murid:

1. Apakah anak memiliki gadget?
2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?
3. Mengapa ibu/bapak memberikan anak gadget ?
4. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan gadget ?
5. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

6. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ?
7. Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain gadget ?
8. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?
9. Apa yang ibu/bapak lakukan jika gadget membawa dampak yang negatif bagi anak ?
10. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?
11. Bagaimana social emosional anak terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya?
12. Bagaimann interaksi anak terhadap teman teman dan lingkungan sekitarnya?

2. Pedoman Dokumentasi

a. Profil Sekolah

b. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

c. Kondisi Pembelajaran / KBM

d. Orangtua Walimurid

LAMPIRAN 2

HASIL TRANSKIP OBSERVASI TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dari hasil data Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK PGRI 70 Gebangsari, maka penulis menyajikan data sebagai berikut :

**Indikator dan Sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional
Anak Usia Dini di TK PGRI 70 Gebnagsari Semarang**

Indikator	Sub Indikator
Bersikap kooperatif dengan teman	<ul style="list-style-type: none"> c. Dapat bekerjasama dengan teman d. Dapat melaksanakan tugas kelompok
Mengekspresikan Emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang, sedih, antusias dll)	<ul style="list-style-type: none"> c. Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi d. Antusias ketika melakukan kegiatan yang

	diinginkan
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	<ul style="list-style-type: none"> c. Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai d. Bertanggung jawab atas tugasnya
Menunjukkan sikap toleransi	<ul style="list-style-type: none"> c. Mau meminjamkan miliknya d. Mau berbagi dengan temanya

Tabel 4.1

Indikator dan Sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak

Tabel diatas adalah Indikator dan sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini yang diambil dalam Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Melihat tabel diatas, terdapat data hasil penelitian perkembangan social emosional anak yang menggunakan gadget. Berikut tabel dibawah ini :

NO	Nama Anak	Indikator Penelitian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Afifah Septiani Aulia Kumalasari	MB	BB	BB	BB	MB
2.	Asyalina Yumna Maladippa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3.	Azizah April Tri Wulandari	MB	BB	MB	BB	MB
4.	Azzahra Safa Putri Nugroho	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5.	Devi Aprilia Putri	BSH	BB	MB	BSH	BSH
6.	Gilang Maulana Putra	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
7.	Kalycha Shareem	BSH	MB	MB	BSH	BSH

	Sabrina					
8.	Kalya Shareem Sabrina	MB	BSH	BSH	MB	BSH
9.	Kayla Sabrina Khairunnisa	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
10.	Muhammad Ridho Satrio	BB	MB	BSH	MB	BSH
11.	Shaquenna Akhira Purnomo	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
12.	Aqiella Qariena Putri	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH

Tabel 4.2

Sumber : Data hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang.

Ket : BB (Belum Berkembang)
 MB (Masih Berkembang)
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang. Penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 anak sebagai berikut :

1. Perkembangan Sosial Emosional Afifah Septiani Aulia Kumalasari, dari data penilaian dalam Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Afifah dalam item pertama mulai berkembang Sosial Emosionalnya, Afifah mulai mampu bersikap kooperatif mampu bekerjasama dengan teman dan mulai maksimal dalam bekerja kelompok.

Selanjutnya di item yang kedua Afifah masih belum mampu untuk berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item ketiga mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri

sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya.

Dan item yang keempat belum berkembang, belum mau meminjamkan miliknya dan belum mau berbagi dengan temannya

2. Dari awal perkembangan sosial emosional Asyalina memang sudah bagus atau “ Berkembang Sesuai Harapan” , pada item pertama dan kedua Asya sudah mampu untuk bersikap kooperatif dengan temannya, dan sudah mampu mengeskpresikan emosi dalam berbagai situasi, dan pada item ketiga Asya sudah memiliki sikap gigih , melaksanakan tugas sampai selesai, selanjutnya pada item keempat Asya sudah mampu bersikap toleran terhadap temannya.
3. Perkembangan Sosial Emosional Azizah pada item pertama mulai mampu bersikap kooperatif dengan temannya, dan pada item kedua Azizah belum mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item ketiga Azizah belum berkembang, belum mampu menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai dan belum mampu bertanggung jawab atas tugasnya.

Selanjutnya pada item keempat Azizah juga sudah berkembang dan sudah mampu bersikap toleran dengan temannya.

4. Perkembangan sosial emosional Safa pada item pertama mulai berkembang mampu bersikap kooperatif dengan teman temannya, pada item kedua sudah berkembang sesuai harapan mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi. Pada item ketiga dan keempat sudah berkembang sesuai harapan mampu mengerjakan tugas sampai selesai, bertanggung jawab dengan tugasnya dan mampu bersikap toleran dengan temannya.
5. Perkembangan sosial emosional nya Devi pada item pertama sudah berkembang, dapat bekerjasama dengan teman, pada item kedua Devi masih belum bisa mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, dan pada item ketiga mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, selanjutnya item yang ke empat Devi sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran

terhadap temannya atau bisa dibilang "Berkembang Sesuai Harapan" .

6. Perkembangan sosial emosional Gilang pada item pertama mulai berkembang mau bersikap kooperatif dengan temannya, pada item yang kedua Gilang berkembang dengan baik, mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi dan berantusias melakukan kegiatan yang diinginkan, selanjutnya pada item ketiga Gilang sudah berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya. Dan yang item keempat Gilang sudah berkembang mampu menerapkan sikap toleran bersama temannya.
7. Perkembangan sosial emosional Caca pada item pertama sudah " Berkembang Sesuai Harapan" mampu bersikap toleran dengan temannya, pada item kedua pun sama sudah mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi. Dan pada item ketiga dan keempat mampu melaksanakan tugas sendiri

sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya, serta mampu bersikap tolerann dengan temannya.

8. Perkembangan sosial emosional Lala pada item pertama sudah berkembang sesuai harapan mau bersikap kooperatif dengan temanya, pada item kedua Lala mulai berkembang berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, dan pada item ketiga mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya, selanjutnya pada item keempat sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran dengan temanya.
9. Perkembangan sosial emosional Kayla pada item pertama mulai berkembang mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item kedua mulai berkembang mulai mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, pada item ketiga mulai berkembang mulai mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya, selanjutnya pada item keempat Kayla mulai

berkembang mampu menunjukkan sikap toleran walaupun hanya dengan satu teman saja.

10. Perkembangan sosial emosional Ridho pada item pertama Belum Berkembang masih belajar bersikap kooperatif dengan temannya, pada item kedua dan ketiga mulai berkembang.

11. Perkembangan sosial emosional Akhira pada item pertama sudah “ Berkembang Sesuai Harapan” sudah mampu bersikap kooperatif dengan temannya, pada item kedua dan ketiga juga sudah berkembang mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan dan mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai serta bertanggung jawab akan tugasnya, terakhir pada item keempat juga sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran.

12. Perkembangan sosial emosional Aqiella sudah “ Berkembang Sesuai Harapan” sudah mampu bersikap kooperatif dengan temannya, sudah mampu berantusias dalam kegiatan yang diinginkan, pada

item ketiga mau mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya, selanjutnya yang keempat mampu menunjukkan sikap toleran terhadap teman.

Keterangan:

1. Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman-temannya.
2. Anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dll)
3. Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
4. Anak mampu menunjukkan sikap toleransi

Ditarik kesimpulan dari data diatas menunjukkan hasil perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK PGRI 70 Gebangsari dapat dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan.

LAMPIRAN 3

**HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH
INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA
5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG**

Nama Narasumber : Ibu Yarmi Ida Cahyaningrum, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah (Rangkap
Guru Kelompok A)
Tanggal Wawancara : Senin, 27 Februari 2023
Tempat Wawancara : Kantor Guru

1. Apakah anak-anak menggunakan gadget ketika kegiatan di kelas?

Jawab : Ya, setiap hari Selasa di TK PGRI 70 Gebangsari anak-anak belajar menggunakan proyektor, kadang juga belajar mengenal angka dan huruf melalui laptop, mengetik keyboard gitu

2. Bagaimana perkembangan anak saat berada di sekolah?

Jawab : Alhamdulillahnya anak-anak mudah berbaur dengan teman-temannya, ada yang awalnya malu-malu,

hanya ikut ikut ketika teman temannya bermain, tapi gapalah itukan masih batas wajar.

3. Bagaimana Perkembangan social emosional anak ?

Jawab : Masih ada beberapa anak yang belum berkembang Sosial Emosionalnya, ada yang belum mau berbagi dengan temannya, ada yang belum maubermain bersama teman, ada yang belum mau meminjamkan apa yang dia punya pun masih ada, jadi begitu.

4. Bagaimana interaksi anak dengan teman teman dan dengan ibu gurunya?

Jawab : Cukup baikk, anak anak sangat komunikatif, tapi memang ada 2 anak bermasalah terkait dengan komunikasi.

5. Apakah peran orang tua sangat penting untuk membatasi siswa dalam menggunakan gadget demi meningkatkan perkembangan sosial anak ?

Jawab : Orang tua sangat berperan penting dalam penggunaan gadget. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget

tapi kenyataannya orang tua sering kali tidak mau peduli sehingga anak menjadi ketergantungan terhadap gadget.

6. Bagaimana dampak emosional anak yang suka bermain gadget ?

Jawab : Gadget tentunya memiliki dampak, selain dampak negatif, gadget juga memiliki dampak positif namun yang saya lihat gadget lebih banyak membawa dampak negatif terhadap anak, khususnya anak usia dini cenderung menggunakannya untuk bermain game saja, tanpa pernah berpikir menggunakannya untuk belajar, sehingga hal tersebut cukup memberi dampak negative untuk anak seperi gangguan penglihatan, gangguan dengar, gangguan focus, bahkan cukup berpengaruh juga dalam interaksi social dengan lingkungannya dan dalam pengendalian emosional.

7. Apa yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak terhambat karena gadget ?

Jawab : Banyak sekali hal yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak terganggu. Disekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain gadget menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar

maupun di dalam kelas dan ketika bermain dengan teman temannya.

LAMPIRAN 4

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Nama Anak : Azzahra Safa

Nama Orangtua : Ibu Sartika

Alamat : Ngablak Indah

Waktu dan Tanggal : Senin, 20 Februari 2023

1. Apakah anak memiliki gadget?

Jawab : *Tidak, Sifa menggunakan HP saya supaya bisa dibatasi pemakaiannya.*

2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?

Jawab : *Sifa mengenal gadget ketika mulai usia 1 tahun. Ketika Sifa mulai aktif bergerak dan susah untuk didudukkan keyika disuapin.*

3. Mengapa ibu/bapak memberikan anak gadget ?

Jawab : *Sifa mulai mengenal gadget itu awalnya karna saya titipkan sama tantenya, biar dia mau makan lahap, disuapin sambil liat lagunya cocomelon.*

3. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan gadget ?

Jawab : *Anaknya selalu antusias dan berbinar binar ketika saya ijinkan main Hp.*

4. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

Jawab : *Kurang lebih 2-3 jam, tapi ga setiap saat saya berikan juga.*

5. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ? Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain gadget ?

Jawab : *Itu juga yang saya khawatirkan, makanya kadang saya alihkan ke hal yang diminatinya seperti menggambar atau merwarnai.*

6. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?

Jawab : *Menurut saya cukup berpengaruh, anak saya jadi malas bermain dengan temannya.*

7. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?

Jawab : *Karena anak saya suka merwarnai, jadi saya downloadkan game merwarnai.*

8. Bagaimana social emosional anak terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya?

Jawab : *Alhamdulillah anak saya masih mau berbaur dengan tetangga sekitar, suka menyapa tetangga yang lewat juga.*

9. Bagaimana interaksi anak terhadap teman teman dan lingkungan sekitarnya?

Jawab : *Safa sering saya suruh keluar rumah biar mainan bareng temennya, kalau ga gitu saya juga sering mengajak temn teman Safa belajar bareng atau main bareng dirumah, supaya ga antisocial.*

LAMPIRAN 5

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Nama Anak : Devi Aprilia Putri

Nama Orangtua : Ibu Kusponiyah

Alamat : Ngablak

Waktu dan Tanggal : Selasa, 21 Februari 2023

1. Apakah anak memiliki gadget?

Jawab : *Tidak, Devi menggunakan HP rumah, buat barengan juga sama kakak kakaknya juga.*

2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?

Jawab : *Devi tuh mulai main hp pas udah sekolah malah, jadi ya mulai sekitar usia 4 tahunan. Sebelumnya ya dia paling main sama temennya didepan rumah atau kalo ga ya sepedaan.*

3. Mengapa ibu/bapak memberikan anak gadget ?

Jawab : *Saya berikan, karena saya juga kadang kasihan kalo dia ngerengek minta main HP.*

4. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

Jawab : *1-2 Jam, soalnya kan barengan juga sama kakak kakaknya, kadang juga main bareng kalo pas lagi akur.*

5. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ? Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain gadget ?

Jawab : *Ya namanaya orangtua mesti khawatir kalo hal hal jelek menimpa anaknya, saya cara ngalihinnya ya mending anak saya tak biari main sama tetangga temen temen sekitarnya.*

6. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?

Jawab : *Pengaruh ga pengaruh sebenarnya, tetep ada sisi negatifnya, anak kadang kalo megang hp itu udah anteng ga peduli sama sekitarnya.*

7. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?

Jawab : Kebetulan karena dia kan belm lancer berhitung dan membacanya, jadi saya membuat syarat jika ingin bermain hp harus belajar dulu, jadi kan dia mau belajar.

8. Bagaimana interaksi anak terhadap teman teman dan lingkungan sekitarnya?

Jawab : Cukup baik, ia sering sepedaan, jajan bareng temennya terus juga kalo berangkat ngaji jga ampir ampiran sama temennya.

LAMPIRAN 6

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Nama Anak : Aqiella Qariena Putri

Nama Orangtua : Bapak Syukur Ukhid

Alamat : Widuri 4

Waktu dan Tanggal : Kamis, 24 Februari 2023

1. Apakah anak memiliki gadget?

Jawab : *Dia ada android, ada Tablet PC juga.*

2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?

Jawab : *Aqiella menggunakan HP ketika usia 2,5 tahun, ketika dia sudah mulai tau merengek untuk melihat video video.*

3. Mengapa ibu/bapak memberikan anak gadget ?

Jawab : *Untuk hiburan, karena saya dan istri kerja, tidak ada yang mendampingi bermain.*

4. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan gadget ?

Jawab : *Awalnya ya pasti anak happy.*

5. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

Jawab : *Kurang lebih 2-3 jam, mungkin bisa jadi lebih.*

6. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ? Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain gadget ?

Jawab : *Gimana ya, mungkin saya memberikan pengurangan durasi pemakaian, dan setiap weekend biasaya saya ajak jalan jalan keluar keluarga saya buat familytime.*

7. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?

Jawab : *Ya pastinya berpengaruh ya, tapi saya lebih takut lagi kalau dia keluar rumah tanpa pengawasan.*

8. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?

Jawab : *Ya itu tadi, anak bisa ditinggal dirumah dan tidak kemana mana. Anak saya bisa bahasa inggris karena bermain gadget, kalau ditanya-tanya dia tahu untuk menjawab karena yang biasa dia tonton di youtube konten-konten bahasa inggris untuk anak. Contohnya mengenal warna, angka, huruf dalam bahasa inggris” .*

9. Bagaimana social emosional anak terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya?

Jawab : *Menurut saya, anak saya juga bukan anak yang antisocial juga, soalnya saya kalau pas ada kumpul kumpul sama tetangga tetangga anak saya diajak.*

10. Bagaimana interaksi anak terhadap teman teman dan lingkungan sekitarnya?

Jawab : *Kebetulan karena anaknya mudah bergaul dan agak ceriwis jadinya dia punya teman lumayan banyak.*

LAMPIRAN 7

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Nama Anak : Gilang Maulana Putra

Nama Kakak : NAN

Alamat : Sumur Adem

Waktu dan Tanggal : Rabu, 22 Februari 2023

1. Apakah anak memiliki gadget?

Jawab : *Tidak, Gilang kadang pakai Hp saya, kadang punya ibu atau bapak..*

2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?

Jawab : *Setau saya, adik saya mulai mengenal gadget itu pas dia udah mulai ngerti kalo disekitarnya pada main HP, terus dia ikutan liat, kadang dia juga main game bareng saya, kadang liat aja, kalo tidak salah sekitar usia 2 tahunan mungkin mbak .*

3. Mengapa diberikan gadget ?

Jawab :*Ya karena kasihan, temen temennya udah pada main Hp.*

4. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan gadget ?

Jawab : *Gilang sering sekali tidur tengah malam karena main hp terus, kalau disuruh tidur katannya belum mengantuk, sampai biasanya saya heran saya saja sudah mengantuk kenapa dia tidak mengantuk padahal sudah jam 11 malam, nanti saya sudah marah, saya ambil hp dari tanganya baru dia tidur..*

5. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

Jawab : *Sekitar 3 jam.*

6. Bagaimana sikap ibu/bapak/kakak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ? Apakah ibu/bapak/kakak pernah melarang anak bermain gadget ?

Jawab : *Adik saya ini kalau saya minta hp mereka pasti mengamuk, marah-marah sama saya itu, biasa lari sembunyi, kalau sudah sembunyi main hp sudah disitu sama temannya. Pokoknya tidak bisa sekali diminta hp kalau sementara mereka pake, kalau tidak lowbet tidak*

mau berhenti, karena ibu saya marah kalau main hp sambil dicas .

7. Apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?

Jawab : *Kalau Gilang seimbang sih, dia suka main hp juga suka main sama temennya, kadang juga janji mabar sama temennya dirumah.*

8. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?

Jawab : *Mungkin ada ya, tapi karena adik saya mainnya game, ya mungkin manfaatnya hiburan buat dia.*

9. Bagaimana social emosional anak terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya?

Jawab : *Baik kok, dia juga kan mainan sama temennya , kadang mabar juga kan.*

10. Bagaimana interaksi anak terhadap teman teman dan lingkungan sekitarnya?

Jawab : *Ya itu tadi dia masih mainana sama temenny juga walaupun pake hp sendiri sendiri.*

LAMPIRAN 8

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Nama Anak : Caca dan Lala
Nama Orangtua : Ibu Yugi Untari
Alamat : Widuri 1
Waktu dan Tanggal : Kamis, 23 Februari 2023

1. Apakah anak memiliki gadget?

Jawab : *Iya sendiri sendiri biar tidak rebutan.*

2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?

Jawab : *.Si kembar mulai main HP sendiri ya pas saya kewalahan ngasuh kembar sama abang abangnya bun, paling pas umur 3 tahun bun, pokoknya pas udah masuk Kelompok Bermain*

3. Mengapa ibu/bapak memberikan anak gadget ?

Jawab : *Soalnya saya lumayan kuwalahan jaga si kembar sendirian dirumah kalo rewel bareng, ngamuk bareng, bikin pusing.*

4. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan gadget ?

Jawab : *Anak saya juga kalau sudah main hp, tidak tidur sampai jam 12, itupun nanti dipaksa-paksa tidur kalau tidak begitu tidak tau mau sampe kapan baru mau tidur. ini saja sampe sakit karena bagadang terus, ini batuk-batuk sudah, tidak lama lagi demam ini, baru kakak adek itu sama-sama suka main gadget itu, tidak tau berhenti.*

5. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

Jawab : 2-3 jam, kadang lebih, Saya tidak berikan batasan waktu untuk anak saya bermain hp, saya cuma melarang kalau hp dicas terus hpnya tetap juga dimainkan, jadi si kembar itu berhenti main gadget kalau baterai HP sudah lowbet, dan kalau waktunya sekolah dan belajar.

6. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ? Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain gadget ?

Jawab : Anak saya itu saking sakingnya main hp terus, daripada gemes sendiri liat anak berdua ini hp nan terus.. akhirnya saya dan suami sepakat masukin ke sekolah ngaji, biar pinter ngaji juga gitu harapannya .

7. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?

Jawab : Ya tentunya berpengaruh, apalagi anak saya pemalu kalo diluar istilahnya jago kandang.

8. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?

Jawab : Kalau menurut saya ya ada, kalau buka hpnya buat hal hal yang positif, makanya anak harus diarahkan.

9. Bagaimana social emosional anak terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya?

Jawab : *Alhamdulillah anak saya masih mau berbaur dengan tetangga sekitar, walaupun kadang masih malu malu juga.*

10. Bagaimana interaksi anak terhadap teman teman dan lingkungan sekitarnya?

Jawab : *Nah Caca Lala kalau sama temennya malah ga ada jaim jaimnya blas, coba kalo sama orng yang pertama kali kenal mesti malu malu.*

LAMPIRAN 9

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Nama Anak : Muhammad ridho

Nama Orangtua : Ibu Titik Ardiyanti

Alamat : Ngablak Indah

Waktu dan Tanggal : Senin, 21 Februari 2023

1. Apakah anak memiliki gadget?

Jawab : *Tidak, Ridho menggunakan HP ayahnya supaya bisa dibatasi pemakaiannya, biar tidak main hp terus.*

2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?

Jawab : *Saya kasih HP itu ketika Ridho usia 2 tahun, karena saya melahirkan adiknya, jadi saya bagi tugas dengan ayahnya, nah sama ayahnya dikasih HP kalo pas lagi ngerewelin saya .*

3. Mengapa ibu/bapak memberikan anak gadget ?

Jawab : Ridho itu saya tidak beri izin bermain di luar, saya kasian sama Ridho, kalau dia bermain diluar kadang pulang sudah menangis, takut juga saya apa biasa temannya kalau bermain sering di pinggir jalan atau biasa memanjat pagar-pagar besi yang ujungnya tajam-tajam itu, jadi Ridho saya suruh bermain dirumah saja sama kakaknya, karena dia juga kalau lowbet hp pindah ke tv, kalau bosan pindah ke hp, jadi sudah malas juga bermain di luar.

4. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan gadget ?

Jawab : *Jadi Hpnan terus, kalo tidak ya nonton televisi.*

5. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

Jawab : *3 jam*

6. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ? Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain gadget ?

Jawab : *Tentu saja saya khawatir mbak.. sampe saya kadang sengaja membatasi penggunaan Wi-Fi, saya bilang ke Ridho kalo mau Wifi nya nyala harus belajar membaca dulu, nanti Wifi nya bisa nyala lagi .*

7. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?

Jawab : *Menurut saya cukup berpengaruh, anak saya jadi malas bermain dengan temannya.*

8. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?

Jawab : *Ya pengaruh kan jadinya anak saya main dirumah dan saya bisa ngawasin.*

9. Bagaimana social emosional anak terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya?

Jawab : *Alhamdulillah anak saya masih mau berbaur dengan tetangga sekitar, tapi sekarang sukanya didalem rumah terus.*

LAMPIRAN 10

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

Nama Anak : Shaquenna Akhira

Nama Orangtua : Ibu Santi

Alamat : Sendang Indah Barat

Waktu dan Tanggal : Kamis, 23 Februari 2023

1. Apakah anak memiliki gadget?

Jawab : *Iya sendiri sendiri biar tidak rebutan sama kakak dan adiknya.*

2. Kapan anak mulai bermain gadget? Saat usia berapa?

Jawab : *.Sekitar usia 4 tahun*

3. Mengapa ibu/bapak memberikan anak gadget ?

Jawab : Shaquenna itu dibelikan HP sendiri sama ayahnya ketika ayahnya merantau ke Jakarta, untuk komunikasi. Soalnya sering rebutan sama Kakak dan Adiknya.

4. Bagaimana tingkah laku ataupun perilaku anak setelah diberikan gadget ?

Jawab : *Anak saya juga kalau sudah main hp, tidak tidur sampai jam 12, itupun nanti dipaksa-paksa tidur kalau tidak begitu tidak tau mau sampe kapan baru mau tidur. ini saja sampe sakit karena bagadang terus, ini batuk-batuk sudah, tidak lama lagi demam ini, baru kakak adek itu sama-sama suka main gadget itu, tidak tau berhenti.*

5. Seberapa sering anak bermain gadget? Berapa lama durasi pemakaian gadget?

Jawab : *Bisa sampai 3 jam sih, tapi ya tidak monoton liat hp terus, selang seling sama kegiatan lain.*

6. Bagaimana sikap ibu/bapak ketika melihat anak yang sudah kecanduan bermain gadget ? Apakah ibu/bapak pernah melarang anak bermain gadget ?

Jawab: *“ Kalau Shaquenna main hp saya tidak juga selalu temani sampai duduk berjam- jam disitu selama dia main hp, saya Cuma awasi sebentar-sebentar saja, saya tengok apa yang dia nonton, apa yang dia mainkan, namanya juga ibu rumah tangga bukan Cuma satu kerjanya jadi kalau saya awasi anakku main hp yah saya lihat sebentar-sebentar saja” .*

7. Menurut ibu/bapak , apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak? Dan seperti apa dampak yang disebabkan oleh gadget?

Jawab : *tentunya, makanya saya sering menyuruh anak saya bawa jajan yang agak banyak kalau kemana mana buar berbagi sama temennya.*

8. Apakah ada manfaat untuk anak jika bermain gadget?

Jawab : *Shaquenna bermain hp biasanya nonton youtube dan chatingan lewat aplikasi whatsapp sama bapaknya karena bapaknya jauh ada di Jakarta, sudah satu tahun tidak ketemu makanya saya biarkan dia bermain hp. Tapi tetap dalm pengawasan saya walaupun tidak selalu didekatnya kalau dia bermain hp, paling saya pantau sebentar sebentar saja. Saya juga melarang bapaknya Shaquenna kalau chatingg an sama anaknya untuk menggunakan voice note agar Shaquenna bisa belajar menulis dan membaca dari situ .*

9. Bagaimana social emosional anak terhadap lingkungan sekitar dan teman sebaya?

Jawab : *Alhamdulillah anak saya gampang berbaur dengan tetangga sekitar, kebetulan anaknya juga ekstrovert jadi mudah bergaul.*

10. Bagaimana interaksi anak terhadap teman teman dan lingkungan sekitarnya?

Jawab : *Akhira cepet banget punya teman, mungkin karena dia juga punya banyak mainan dan sering berbagi jadi banyak yang mau temenan sama dia*

LAMPIRAN 11

HASIL TRANSKIP DOKUMENTASI TENTANG PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI 70 GEBANGSARI SEMARANG

A. MELALUI ARSIP TERTULIS

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : TK PGRI 70 GEBANGSARI
SEMARANG

Nomor Pokok Sekolah Nasional : 69848264

Jenjang Pendidikan : TK

Status Sekolah : Swasta

Alamat Sekolah : JL. Padi Utara VIII BLOK
KRT 5 /RW 6

Dusun : GEBANGSARI

Desa Kelurahan : Gebangsari

Kecamatan : Kec. Genuk

Kabupaten : Kota Semarang

Provinsi : Prov. Jawa Tengah

Kode Pos : 50114

Lokasi Geografis : Lintang -6 Bujur 110

Batas Batas :

1. Sebelah Utara : SDN Gebangsari 02
2. Sebelah Selatan : JL Padi Utara IX
3. Sebelah Barat : JL Kapas Blok K
4. Sebelah Timur : JL. Padi Utara VII

Sarana dan Prasarana : Ruang belajar, Kantor Guru dan kepala TK, Kamar mandi WC, UKS, Perpustakaan, Area bermain outdoor, Area bermain indoor, Tempat cuci tangan, Dapur sekolah.

2. Izin dan Pendirian

SK Pendirian Sekolah	: 096/I03.33/DS/97
Tanggal SK Pendirian	: 1997-12-12
Status Kepemilikan	: Swasta
SK Izin Operasional	: 421.1/9326
Tgl SK Izin Operasional	: 2019-10-01
Luas Tanah (m2)	: 85000

3. Sejarah Berdirinya TK PGRI 70 Gebangsari Semarang

Dipnggiran perumahan Genuk Indah yang letaknya di Kelurahan Muktiharjo Kecamatan Genuk Kotamadya Semarang yang tepatnya di Jalan Padi Utara VIII Blok.K Genuk Indah terdapat Sekolah Dasar (SD) Muktiharjo 5 yang dipimpin oleh Kepala Sekolah Ibu Soenarti. Karena dilingkungan tersebut belum ada sekolah Taman Kanak-Kanak (TK), maka diadakan rapat Ibu Kepala Sekolah dan dewan guru untuk mendirikan TK dan diijinkan oleh Bapak Lurah Muktiharjo. Pada tanggal 15 Juli 1985 berdirilah TK yang diberi nama **"TK KELUARGA MUKTIHARJO 05"**

dengan jumlah murid 18 anak dan diasuh oleh 2 guru, dikarenakan masih baru pada saat itu untuk sementara kegiatan belajar mengajar dilakukan di ruang kelas SD.

Seiring berjalannya waktu, TK Keluarga Muktiharjo 05 semakin berkembang, dan murid semakin bertambah jumlah murid, maka TK Keluarga Muktiharjo memutuskan untuk bergabung dengan YPLP PGRI pada tanggal 18 Juli 1987, diresmikan oleh :

Nama : CH Rusmono

NIP : 130 322 134

Jabatan : Ketua Cabang

Alamat : Kantor DEPDIKBUD Kecamatan

Genuk Kotamadya Semarang.

Dengan diresmikannya TK Keluarga Muktiharjo 05 bergabung dengan YPLP PGRI, maka TK Keluarga Muktiharjo 05 dinyatakan menjadi TK PGRI. Pada tanggal 1 Juni 1991 YPLP PGRI Perwakilan Kotamadya Semarang dengan Surat keputusan NO. 155a/Kpts/YPLP.D.II/XVI/1991. YPLP PGRI mengakui

dan mengesahkan pada tanggal 1 Juni 1991, kemudian pada 1 Juli 1997 TK ini terdaftar menjadi :

Nama : TK PGRI 70 GEBANGSARI
Alamat : Jl. Padi Utara Blok K Kelurahan
Gebangsari, Kecamatan Genuk,
Kota Semarang

Dan pada tanggal 12 Desember 1997 mendapat akte pendirian TK dari Pemerintah Kota Semarang dengan Nomor ; 096/103.3DS/1997. Mulai saat itulah TK PGRI 70 Gebangsari terikat hak dan kewajiban yang diatur oleh yayasan PGRI serta hak memperoleh pembinaan dan mendirikan (mempunyai) gedung sekolah sendiri.

4. Visi, Misi, dan Tujuan TK PGRI 70 Gebangsari Semarang

Visi TK PGRI 70

Terwujudnya peserta didik yang beriman dan berakarakter, mandiri, sehat jasmani rohani, cerdas dan kreatif.

Misi TK PGRI 70

- b. Mengenalkan nilai-nilai budi pekerti yang luhur dan bersikap ramah.
- c. Menjadikan peserta didik dapat menghargai sesama dan mencintai ciptaan Tuhan.
- d. Menjadikan peserta didik dapat mengurus dirinya sendiri.
- e. Menjadikan peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan tanpa bantuan orang lain.
- f. Mengenalkan pada peserta didik cara hidup sehat dan disiplin sejak dini.
- g. Menjadikan peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi
- h. Memfasilitasi system pendidikan yang bermutu sesuai dengan tuntutan era globalisasi.
- i. Menjadikan peserta didik dapat berkreasi sesuai kreatifitas yang dimiliki.

Tujuan TK PGRI 70

Merujuk pada tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) tersebut, maka tujuan

Taman Kanak-kanak PGRI 70 adalah sebagai berikut :

2. Membimbing anak didik agar mempunyai budi pekerti luhur.
3. Membimbing anak agar dapat menghargai ciptaan Tuhan
4. Melatih anak agar bisa mandiri, tidak ketergantungan pada orang lain
5. Melatih dan membiasakan anak untuk hidup sehat sejak dini
6. Melatih anak untuk mentaati tata tertib / peraturan yang berlaku
7. Membimbing anak yang berbakat, untuk meraih prestasi
8. Membimbing anak agar dapat memecahkan masalah yang dihadapi
9. Menumbuhkan kreatifitas anak sesuai bakat dan minatnya
10. Menumbuhkan anak didik yang berkarakter

B. MELALUI FOTO















KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

Nomor : 1017/Un.10.3/D1/TA.00.01/04/2023

Semarang, 03 April 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Sita Dzirwatul Hubba

NIM : 1703106067

Yth.

Kepala TK PGRI 70 Gebangsari Semarang

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa: Nama : Sita Dzirwatul Hubba

NIM : 1703106067

Alamat : Trimulyo RT 01 / RW 04 Kecamatan Genuk, Kota Semarang

Rencana Judul Skripsi : Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari

Pembimbing :

1. Mustakimah, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas mulai tanggal 23 Februari 2023 sampai dengan selesai.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.



a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik

MAHFUD JUNAEDI

Tembusan:

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)



PEMERINTAH KOTA SEMARANG KECAMATAN GENUK
KOORDINATOR SATUAN PENDIDIKAN
TK PGRI 70 GEBANGSARI
Alamat : Jl. Padi Utara VIII Blok K Genuk Hp. 088803965268

SURAT KETERANGAN

Nomor : 39/TK PGRI 70/III/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK PGRI 70 Gebangsari Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Sita Dzirwatul Hubba
NIM : 1703106067
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas : UIN Walisongo Semarang

Benar benar telah melakukan penelitian di TK PGRI 70 Gebangsari terhitung mulai dari tanggal 20 Februari 2023 s/d selesai. Dengan judul "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 70 Gebangsari Semarang".

Demikian surat keterangan ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 Februari 2023
Kepala TK PGRI 70 Gebangsari

Yarmi Ida Cahyaningrum, S. Pd

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Sita Dzirwatul Hubba
2. Tempat & Tgl.Lahir : Semarang, 16 Juli 1999
3. NIM : 1703106067
4. Alamat Rumah : JL. Trimulyo Rt 01 Rw 04,
Kelurahan Trimulyo, Kecamatan
Genuk, Kota Semarang
5. HP : 089679973999
6. E-mail : sitahubba@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Tarbiyatul Athfal 40 Semarang (Lulus tahun 2005)
2. SDN Genuksari 01 Semarang (Lulus tahun 2011)
3. MTsN 02 Semarang (Lulus tahun
2014)
4. MAN 02 Semarang (Lulus tahun 2017)
5. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia
Dini

Semarang, 28 Maret 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sita Dzirwatul Hubba'.

Sita Dzirwatul Hubba

NIM. 1703106067